#237 PS3(4) • XBOX 360(ONE) • Wii(U) • PC • IPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • IPHONE

POWER UNLIMITED

2 GOLD AWARDS VOOR Wii U-SPELLEN

PES 2014
DEGRADATIEVOETBAL?

SUPER MARIO 3D WORLD
JURJEN SPINT ALS EEN POESJE

SAINTS ROW IV
ZELFS VOOR GRADDUS TE PLAT

QUAKECON
GEEK OVER GEEKS

NIEUWE RUBRIEKEN: PROFCHECK & OOK GESPEELD

WWW.PU.NL

SEPT.2013
BP € 4,25
8 718226 101310 01309

The Elder Scrolls
ONLINE

PLUS: TOTAL WAR: ROME 2 VEROVERT JANS HART • HET DEFINITIEVE OORDEEL OVER DOTA 2 • KILLZONE: MERCENARY ZET VITA OP SCHERP • PIKMIN 3: BEFEHL IST BEFEHL • MULTIPLAYER VAN BATMAN: ARKHAM ORIGINS GETEST • YOSHI'S NEW ISLAND HAD BETER YOSHI'S OLD ISLAND KUNNEN HETEN • FINAL FANTASY XIV IS EINDELIJK WAT HET HAD MOETEN ZIJN • DE ULTIEME SONIC-GAME KOMT ERAAN • DE WONDERLIJKE WERKING VAN WONDERFUL 101 • GRATIS VLIEGTUIGTYCOON-GAME AVIATION EMPIRE KOMT GOED VAN DE GROND • NEDERLANDS SPEL MARCH OF WAR SCOORT LEKKER • JJ VERDEDIGT DRM • EN NOG VEEL MEER...

hub

iFruit

18

www.pegi.info



Pag. 028

INHOUD

De meerspelerstand van Batman: Arkham Origins is pretty cool, zegt Graddus. Je leest het goed: dat zegt Graddus. Wouter had op de dag van de Batman-trip namelijk iets beters te doen. Iets met QuakeCon en Elder Scrolls Online, schijnt het. Zaken waarover je in dit nummer dus óók alles kunt lezen.



Pag. 024



Pag. 040



Pag. 044



Pag. 064



Pag. 068

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023-5430044

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
KLANTENSERVICE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special.
Een jaarabonnement kost € 49,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt.
Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB • postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **klantenservice@hub.nl**.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB,
t.a.v. Klantenservice,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

ULTIEME PRIJS



Spandoeken boven de A2, ballonnen, speelfilms, hele kunstwerken achter de ramen, duizenden foto's, complete lofzangen, aangeboden schoonmoeders en eerstgeborenen; de wedstrijd van ons '20 jaar'-jubileumnummer heeft heel wat teweeg gebracht. Begrijpelijk, want wie wil nu niet een gameroom ter waarde van 10.000 euro winnen? Voor een gamer toch wel de ultieme prijs, dus daar doe je alles voor.

We hebben 'm inmiddels uitgereikt (inclusief de cheque van 500 euro gametegoed bij Game Mania) en zelf in elkaar geklust bij de winnaar. Van deze hilarische dag hebben we ook zo'n fancy home make-over video gemaakt, die je absoluut gezien moet hebben. Op het moment dat dit nummer verschijnt, komt ook het filmpje online op **www.pu.nl/20**. Kijken dus!

Enige probleem is: hoe gaan we dit in de toekomst nog overtreffen? Dat 250ste nummer komt angstwekkend snel dichterbij...

Later, ● *Maarten*



IEMAND MOET HET DOEN

De dag na terugkomst van zijn vakantie kon Jurjen meteéén de eindredactie van de PU overnemen van Ed, terwijl hij zelf nog wat lastige stukken moest tikken én de eerste officiële hittegolf van 2013 begon. Dat was dus driedubbel zweten voor onze bruine buffel, daar onder het platte dak van zijn werkschuur in Assen. Het is dat we niet in de buurt waren, anders hadden we 'm ongetwijfeld 'Iemand moet het doen' horen zuchten.



Vierde deze maand:

Vakantie in Zuid-Limburg. Het was er on-Nederlands warm, dus moest ik natuurlijk flink doordrinken om te voorkomen dat ik aan de hitte zou bezwijken.



Jurjen

Samuel



Had deze maand last van:

De hitte. Dankzij mijn hyperhidrose zweet ik sowieso al overmatig, maar de afgelopen weken waren helemaal hels. Komt u maar, winter!

Graddus



Bleef deze maand:

Binnen gamen tijdens het warmste weekend van het jaar. Dan kan die zon me niks maken, dacht ik! Maar boy, was I wrong. Zou er ook zoiets bestaan als een binnenhittesteek?

Jan



Was deze maand:

Voor het eerst met zoon(tje) Lucas naar Ajax in de Arena. Speciaal voor ons gingen ze even met 3-2 winnen van AZ! Yeah!

Ondertussen...

Las deze maand:

Elke dag van mijn vakantie een boek; dat waren dus een kleine twintig boeken in totaal. Daar hoef je (zeker met dat prachtige weer) het land niet voor uit!



Ed

Vond zichzelf deze maand:

Nóg niet geeky genoeg, en daarom bezocht ik de Star Wars Celebration Europe. Mijn geekmeter sloeg daar uit tot 9000+!



Wouter

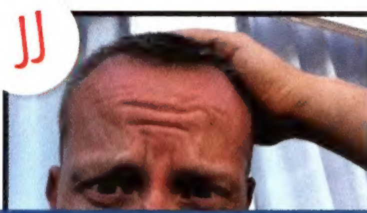
Zocht deze maand naar:

Mijn roots. Ik kwam er even heel dichtbij, in de Apenheul. Toffe beesten hoor, die Gorillaz. Ik kende ze voorheen alleen maar van hun muziek.



Tjeerd

JJ



Had deze maand:

Ruzie met mijn tondeuse. En die strijd heb ik - zoals je ziet - verloren. Maar de tondeuse heeft 't ook gevoeld hoor. Ik heb hem nog steeds niet opgeladen.

Ward



Veranderde deze maand:

Mijn eetgewoontes. Ik ben gezonder gaan eten. Maar dat betekent natuurlijk niet dat ik elk taartje laat staan. Als Limburger wil ik ook wel een beetje van het leven genieten.

Florian



At deze maand:

Bitterballen! Op Terschelling! Ik was wel toe aan een weekje chillen op het strand, en ben nu weer helemaal opgeladen voor de Gamescom.

Wordt vervolgd...

view with layar

BUSINESS CLASS



Toen Wouter naar Dallas mocht vliegen om QuakeCon te bezoeken, was hij natuurlijk blij. Helemaal toen hij zag dat de uitgever een Business Class-stoel voor hem had geboekt. Die luxe is zelfs onze veelvlieger Jan zelden gegund. Reden voor Wouter om nét voor vertrek Jan nog even een foto van zijn koninklijke zetel te sturen.

CAN DER MEULEN?



Omdat Wouter al wat anders had en de rest van de redactie op vakantie was, ging Graddus (in het dagelijks leven heet 'ie trouwens gewoon Willem van der Meulen) deze maand naar Londen om de meerspelerstand van Batman: Arkham Origins te testen. Dat is nogal wat, voor iemand die niets met superhelden heeft en daarom nog nooit een Batman-spel heeft gespeeld.
Hoe Graddus/Willem het er vanaf heeft gebracht lees je verderop in deze PU. Maar het naamkaartje dat hij in Londen kreeg, (voor)spelt weinig goeds.



NIEUWE RUBRIEKEN

Ja, dat is inderdaad GTST-acteur Ruud Feltkamp, die daar naast Tjeerd staat. Je vraagt je nu vast af wat dit heeft te betekenen. Dat vertellen we straks. Maar bereid je eerst maar even voor op de volgende schrik. We hebben deze maand namelijk twee vaste rubrieken gekilled.
'Ook in de winkels' en 'Snaaigames', je zult ze nooit meer in de PU tegenkomen. Maar gelukkig voor liefhebbers van obscure pareltjes, low-profile leuks of gewoon ronduit slechte games blijven we die dingen nog wel bespreken. Daarvoor lanceren we deze maand namelijk de rubriek 'Ook Gespeeld'. Kijk maar eens wat je vindt van die vier pagina's vol indiedingen en andere bijvangst.
De foto van Tjeerd en Ruud Feltkamp heeft trouwens slechts zijdelings met dit verhaaltje te maken. Hij hoort namelijk bij een andere nieuwe rubriek die in deze PU (wederom) debuteert: Profcheck!



WOUTER DOET DAPPER

Hij is niet helemáál life size, maar toch moest Wouter wel even slikken toen hij tijdens de Star Wars Celebration Europe deze AT-AT zag staan. Na enige aarzeling durfde Wouter er best mee op de foto, waarbij hij het zelfs waagde zijn armen tot een stoere overwinnaarspose te verheffen.
Gelukkig had de organisatie een hekje rond de AT-AT gezet om te voorkomen dat geeks als Wouter een draad om de poten van die Walker gaan wikkelen, of met zo'n dom plastic lichtzwaardje gaten in zijn kartonnen romp gaan prikken.
We zijn benieuwd hoe lang dit soort wannabe-Jedi-geeks blijft staan als er écht eens zo'n wandeltank hun kant op komt.

★ PU.TV:

OP BEZOEK BIJ

Je kent de rubriek 'Op Bezoek Bij' natuurlijk wel van de papieren PU. Maar wist je dat er tegenwoordig ook een PU-TV-variant bestaat? Kijk anders maar even op onze site.
Daar zie je bijvoorbeeld een aflevering waarin Ward op bezoek gaat bij Vlambeer, en nogal schrikt van de puinhoop in het kantoor van deze succesvolle ontwikkelaar. Dan heeft Robert – onder PU.nl-bezoekers wellicht bekend als Squall – het toch wat netter voor elkaar. Wouter bezocht deze kerel als onderdeel van de reeks 'Op Bezoek Bij een Abonnee' en verbaasde zich over de enorme hoeveelheid games en memorabilia in zijn collectie. Let wel: alles netjes opgeborgen in dozen en kasten. Daar kan zelfs Vlambeer nog wat van leren.





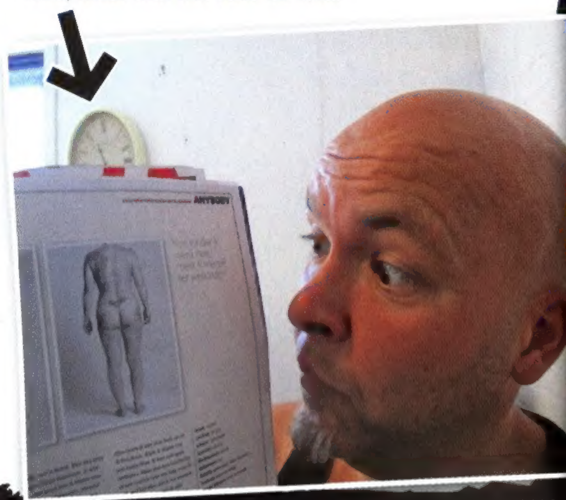
YO! POST!

brief van de maand

20 JAAR

PU bestaat 20 jaar. Het staat groot op de cover, kan niet missen. Lekker dik nummer, vol leuks uit 20 jaar geschiedenis. Over de redacteuren, de covers, de veranderingen. En nog meer Fehren-in-die-Aarsch-steckerei.
Lang heb ik getwijfeld of ik jullie zal feliciteren. Maar waar waren jullie, toen ik elf jaar geleden mijn 20e verjaardag vierde? Geen belletje van Ed, geen slagroomtaart, niets. Zelfs niet op mijn 25e, een prachtig jubileum (maar dat weet PU nog niet, gebrek aan jaren).
20 jaar lezer, een hele prestatie. Maar niets van dat alles in de nieuwste PU. Terwijl Jurjen ons al in 1989 met elkaar verbond. Jurjen, mijn held met de Nintendo-tattoo. De man van Club Nintendo, de tweemaandelijkse reclamefolder waar je het toen mee moest doen. De man die ik ongetwijfeld wel eens gesproken heb toen ik stiekem de 06-spellijn belde, omdat ik niet verder kwam in Shadow Gate. Voor een gulden per minuut.
Nog een verbintenis: mijn vader lijkt sprekend op Ed. Nee, er komt geen foto, maar als ik zelf over 30 jaar op dit genie lijk krijgen jullie er een van mij. Ter ere van jullie 50-jarig bestaan. En om Ed aan zijn hoogtijdagen terug te laten denken.
20 jaar geleden kwam Power Unlimited: een dik magazine vol games en vooral cheats. Veel losse nummers gekocht, met plezier gelezen. Soms met abonnement, soms los. Ik heb bijna alle nummers nog in piekfijne conditie liggen, ook de eerste. Er ontbreekt alleen nog een door Ed en Jurjen gesigneerd exemplaar.
Het waren 20 mooie jaren. Nog bedankt voor de GameBoy, die ik won met jullie "Nutteloze Tip-wedstrijd". Ik heb hem nog steeds. Inclusief de bijbehorende brief. En voor de 100 euro, als dank voor mijn scherpe analyse over jullie vernieuwde huisstijl. Brief van de Maand, weet je nog? 20 jaar met jullie meegegroeid. Van een Mortal Kombat-, Carmageddon- en Doom-spelende driftkikker tot een volwassen man die nog nooit een ruggengraat heeft uitgerukt, omaatjes niet over de motorkap van zijn Kia Rio jaagt en al helemaal niemand aan stukken schiet. Ik kan 20 jaar later nog steeds niet tegen bloed, dat terzijde.
20 jaar meegeleefd met alle veranderingen in de PU. Redesign. Re-redesign. Het foeilelijke Powerweb zonder eigen domeinnaam. De komst van Ward, die vanwege zijn schitterende foto's altijd bij de PU moet blijven. Begrijpelijke veranderingen, zoals het verdwijnen van Eeuwig Leven. En onbegrijpelijke. Ineens verzin je het: onze doelgroep kan geen Engels. Dus schrijven we Wii Remote plotseling als Wii afstandsbediening. En dan nog met een taalfout ook. Hebben ze toch niet door.
Weet je wat? Ik doe het gewoon. Dank voor stank, maar iemand moet ermee beginnen. PU: van harte gefeliciteerd met jullie 20-jarig bestaan. Hef het glas, drink er één, en denk na over deze mail. Dan zie ik Jurjen voor jullie 25-jarig jubileum bij mij thuis voor de nieuwe rubriek "Op bezoek bij onze lezers".
Feestelijke groet,
Tom Baake

Op bezoek bij lezers gaan lijkt Jurjen een goed idee, maar dan wel voor de Viva.



JAN OBJECTIEF?

Beste PU,
Ik zat zoals altijd met veel plezier de nieuwste PU door te bladeren toen op pagina 14 de kop 'PS4 presentatie vs Xbox One reveal' mijn aandacht trok, helemaal doordat hij door Jan was geschreven en hij in mijn mening altijd goed en objectief schrijft.
Mijn verbazing was echter groot toen bij het oordeel er een gelijke stand uitkwam.
Heeft Jan een andere Xbox One-presentatie gezien dan de rest van de wereld?
Het was toch te rampzalig voor woorden.
Amazons poll 'PS4 vs Xbox One' na aanleiding van de reveals stopte vroegtijdig omdat PS4 over 90% van de stemmen haalde.
De haat tegen de Xbox One is inmiddels al wel wat verminderd, maar alleen doordat Microsoft bepaalde uitspraken terug heeft getrokken die ze in de reveal hadden verklaard.
Is het een mogelijkheid geweest dat Jan in shock is geraakt bij de Xbox One reveal en de rest heeft gedroomd?
Wat het ook was, ik hoop dat hij snel weer beter word en terug gaat naar zijn objectieve zelf.
Gegroet
Jan Hekman

We proberen Jan hier al tien jaar terug te brengen naar zijn objectieve zelf, maar vooralsnog met weinig resultaat.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

presentatie vs Xbox One reveal

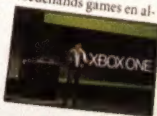
ste presentaties van Sony en Microsoft hebben we
ls kunnen laten bezinken. Mooi moment voor een
dse evaluatie. Wat was goed, wat was minder?

4 REVEAL - NEW YORK

k is altijd top
lling, duidelijke bood-
onsole voor en door

kbuster games en indies
Killzone: Shadow Fall
van de next-gen games

zelf?



XBOX ONE REVEAL - REDMOND

THE GOOD

+ Locatie: de campus bij Microsoft is zeer indrukwekkend
+ De nieuwe controller en de hands-on met diverse protypen
+ Een brede visie die verder gaat dan games alleen
+ Fantastische beelden van de next-gen games
+ Kinect 2.0 is lichtjaren beter dan het originele Kinect
+ Toezegging wereldwijde release dit jaar

THE BAD

- Veel te veel nadruk op sportgames en tv
- Te weinig spellen getoond
- Te veel multiplatform games getoond die ook naar PS4 komen
- Hete hangijzers als tweedehands games en altijd online werden genegeerd
- Onduidelijk welke functionaliteiten ook buiten Amerika gaan werken

elijke stand, beide partijen hebben steken laten vallen. Ik zou zeggen,
doctor, dan komt alles goed.



Nieuwe F
in de ma

Sinds Peter Molyne
bij Lionhead is het
stil rondom de Engels
Toch zijn ze daar, volg
Glazen Bol, druk aan
met iets nieuws in
franchise.
M'n bolletje zag
Xbox One present
rige maand het
dashboard, en daa
de achtergrond een
zien dat wel heel

VROUWEN

Hallo stoere mannen van PU (en specifiek JJ),
In de maand van Juni 2013 is er een artikel van JJ met als titel: Geen interesse voor Remember Me waarin het dus eigenlijk om gaat dat wanneer vrouwen als hoofdpersonage in een game zitten, het minder verkocht word aangezien het merendeel van de gamers van het geslacht man zijn en dus liever een man kiezen in het spel. Dit sprak mij wel aan (aangezien ik van het vrouwelijk geslacht ben).
JJ zei, en ik citeer: ik ben eigenlijk wel benieuwd hoe dat bij de dames is. Of zij wel een vrouwelijke held kiezen of toch voor de dude gaan.
Nou, het maakt mij geen shit uit of ik met een man of een vrouw moet spelen. Ik speel graag games als Assassin's Creed, Far Cry 3, Hitman, Splinter Cell etc. en daarin speel je toch echt als man.
Volgens mij zijn er ook heel wat mannen die graag games spelen waarin een vrouw als hoofdpersonage voorkomt. Kijk maar naar de Tomb Raider-serie. Of denk aan WoW, volgens mij heeft daar ongeveer 1/3 of misschien wel meer mannen een vrouw als character gekozen.
Ik denk dat het voor de meeste vrouwen niet uitmaakt of je nou een man of een vrouw speelt, het gaat uiteindelijk toch om de gameplay? En ja, als er dan toch een keuze is (bijv. in Saint Row) dat we dan toch voor een vrouw kiezen.
Met veel kusjes en liefs,
Amber Huiskes



Dat JJ niet graag als vrouw speelt, heeft waarschijnlijk meer met de onzekerheid over zijn mannelijkheid dan met iets anders te maken, Amber. We zullen de kusjes in elk geval aan hem doorgeven (niet letterlijk natuurlijk, daar zijn we vééééł te stoer en mannelijk voor).

★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Yo mensen van PU,
Ik heb 3 vragen voor jullie! :)
1 Abonnement PU, nee of ja? :)
2 GTA V; Collector's Edition of Special Edition?
3 Watch_Dogs; DEDSEC_EDITION, VIGILANTE_EDITION of SPECIAL_EDITION?
Verder wil ik nog zeggen dat jullie AWESOME zijn! :)
Ruben de Meijer

① Goede vraag.
② Wij zouden voor de Ultra Viber Edition gaan.
③ Bij Watch_Dogs moet je absoluut de Normal_Edition hebben (in die andere versies zitten camera's die registreren hoe je masturbeert).

Beste redactie
Zoals jullie wel weten zijn veel lezers van PU hardcore gamers. Ze spenderen te veel tijd in hun kleine donkere kamertje achter hun computer of console. Als ze dan eens hun rolluik omhoogtrekken of hun gordijnen opzij schuiven om het zonnetje binnen te laten, willen jullie dat ze een poster aan hun raam hangen zodat er nog minder zonnestralen op hun vettige, witte huidje kunnen vallen. Schandalig gewoon!
MVG,
Jeroen Delaere

Hey, we hebben je in elk geval er even op gewezen dat er een raam in je kamer zit, Jeroen. Wist je dat je ook echt aan de andere kant van dat raam kunt komen?

Hallo gasten!
Eerst maar even zeggen dat jullie goed werk doen! Ik heb een vraagje en een vraag.
1 Op de PS4 komen daar ook trofeeën op en neem je je oude mee (hoop het wel want ik heb teringveel platina).
2 Waarom zou je de PS4 kopen en waarom zou je Xbox One kopen?
Bedankt groetjes
Daniel

① Je kunt je complete account overzetten naar de PS4, waar je vervolgens alle behaalde trophies (van PS3, PS3 en Vita) moet kunnen zien om met een welddadig gevoel van trots vast te stellen dat je iets hebt bereikt in het leven.
② Om te gamen en om te gamen.

Beste redactie van de PU.
Ik heb wat oude PU's doorgebladerd.
En wat me is opgevallen is dat zowel Jan als Wouter steeds meer op Ed gaan lijken.
Qua uiterlijk dan.
Toen Wouter net bij de PU kwam werken was dat nog niet zo.
En Jan lijkt al wat langer op Ed.
De naam van het blad zegt volgens mij al genoeg: Power Unlimited. Juist ja, Ed is de enige redacteur waarvan de naam voorkomt in de naam van het blad.
Peter ter Haar

Het wonderlijke is dat Ed zijn hond ook steeds meer op hem gaan lijken, om over zijn vrouw nog maar te zwijgen.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

YO! ART

Beetje oude game, maar hier Homefront.
Roan Stienstra

Na het aanschouwen van deze 'tekening' kunnen wij ook wel zo'n blinddoek gebruiken.





Power Spy

● Dankzij de trailer van GTA V kwamen wereldwijd honderdduizenden gamers gelijktijdig klaar.

● Het zou de Powerspy dan ook niets verbazen als negen maanden na de launch een all year low laat zien in het geboortecijfer.

● Al het zaad was gewoon op.

● De Steam Summer Sale is het mannelijke equivalent van de Drie Dwaze Dagen in de Bijenkorf. Gamers gingen helemaal lau in juli.

● Groot voordeel van de SSS is dat klanten elkaar de kop niet kunnen inslaan als de laatste versie van game X in de verkoop gaat.

● Het is zomer en dus is er weer tijd en ruimte voor publishers om wat slechte games op de markt te droppen.

● Neem nu DARK, een stealthy game die onlangs uitkwam en zo kut was dat de makers de titel van het spel beter letterlijk hadden kunnen nemen en het scherm gewoon op zwart hadden moeten zetten.

● Hadden ze vermoedelijk betere cijfers gekregen...

● Dat onze Jan vaak vliegt, dat weten we. Iedere lezer is hem inmiddels wel een keer tegengekomen bij de douane op Schiphol (achter de douane zie je hem niet, want hij heeft daar zijn eigen huis).

● Met dat frequente vliegen verhoogt hij statistisch gezien natuurlijk ook de kans dat hij een keer ellende meemaakt.

● En dan doelen we niet op die tientallen telefoons en horloges die Jan op de scanband liet liggen en de weken vertraging die hij in de vijftien jaar PU bij elkaar spaarde.

● Nee, we hebben het over echte ellende. Jan vloog vorige maand namelijk naar San Francisco en moest een kleine tien minuten na een Chinees vliegtuig landen.

● Dat vliegtuig crashte en op het laatste moment week Jans toestel uit en vloog over de smeulende resten heen.

● Op zo'n moment maakt 't weinig uit of je bussines class of economy zit.

● Je mag zeggen wat je wil over de nieuwe MotoGP, maar hij is wel extreem realistisch.

● Bij de Powerspy kukelden er tijdens de races net zoveel coureurs af als in het echt.

OPNIEUWS

Angry Birds aan top

Vijf jaar App Store

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

De iOS App Store bestaat alweer vijf jaar! Wat waren de afgelopen jaren de kiloknallers?



Best verkochte betaalde iPhone apps
1. Angry Birds
2. Fruit Ninja
3. Doodle Jump
4. Cut the Rope
5. Angry Birds Seasons
6. WhatsApp Messenger
7. Camera+
8. Words with Friends
9. Tiny Wings
10. Angry Birds Space

Best verkochte betaalde iPad apps
1. Pages
2. Angry Birds HD
3. Angry Birds Seasons HD
4. Where's My Water?
5. Fruit Ninja HD
6. Angry Birds Space HD
7. GarageBand
8. Words With Friends HD
9. Cut the Rope HD
10. Keynote

Wat kunnen we hieruit concluderen?
* Op de iPad wordt flink gegamed maar op de iPhone zijn maar liefst tachtig procent van de populairste apps games.
* Angry Birds is de onbetwiste koning van de game-app, het originele Angry Birds evenals de vele spin-offs roeleren al vijf jaar lang.
* Andere games van Rovio vallen veel minder in de smaak. De vernuftige games Amazing Alex en Bad Piggies komen niet in de top 10 lijstjes voor
* Ondanks de hosanna verhalen rondom de Boze Vogels, is er toch een kentering te zien. Na het waanzinnig succesvolle origineel verkocht iedere daarop volgende spin-off van Angry Birds minder dan het deel daarvoor. Het laatste deel, Angry Birds: Star Wars, komt zelfs helemaal niet meer voor in de beide top tienen. Wellicht dat de magie van de vogels een beetje aan het uitwerken is?

Niet officieel, wel vet

LEGO Game Of Thrones

Vrijwel iedere gamer vindt Game of Thrones vet, en hebben we niet allemaal nog steeds een zwak voor LEGO? Die twee werelden komen nu tóch samen...

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Schreef JJ vorige maand nog dat een officiële LEGO Game of Thrones altijd wel een droom zou blijven; via Minibigs Custom LEGO Minifigures is er nu in beperkte oplage een LEGO-set beschikbaar met een vijftal bekende figuren uit de Game of Thrones serie.
LEGO zelf maakt inderdaad geen Game of Thrones sets en dat is gezien de 'mature content' van de serie ook niet zo vreemd, maar The Imp, Underfoot, Warden of the North, The Bastard en Mother of Dragons zijn wel vervaardigd van originele LEGO-onderdelen. Check het plaatje en durf dan nog eens te beweren dat je deze niet op je bureau zou willen hebben staan...



"We denken bij Ubisoft niet eens aan het opzetten van een nieuwe IP als we er geen serie van kunnen maken."


Ubisofts Tony Key valt in herhaling.

Slechte verliezer

Wii-spel leidt tot... impotentie?

Nieuwtjes zijn in de vakantietijd altijd wat moeilijker te vinden, maar gelukkig heeft zich in Canada een situatie voorgedaan waardoor gamen in verband wordt gebracht met seks en geweld.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Precies wat we nodig hebben in deze komkommertijd: een voormalig lid van de Canadese bereden politie wilde zijn donderdagavond wat spannender maken door met zijn vrouw een Wii-spelletje te spelen. De inzet: een potje seks.
Toen de man het Wii-spel had verloren maar hij zijn vrouw toch niet seksueel wilde/kon bedienen, werd de vrouw nogal agressief, waarop hij haar toen maar door het hoofd schoot.
Dit zou je kunnen opvatten als een bewijs dat je van gamen agressief wordt, maar eigenlijk is het net zo goed een bewijs voor het feit dat een Wii-spelletje kan leiden tot een slappe lul. Dat laatste is eigenlijk veel aannemelijker.



COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

Game-industrie begrijpt sociale media niet

Sociale media als Twitter, Facebook en YouTube zijn ideale tools om je product mee te promoten. En als je het goed doet - zie Rockstar - dan kost je het ook nog eens bijna niks. Immers, een toffe trailer, screen of grap wordt door miljoenen consumenten voor nul cent op hun pagina's gezet, waarna nog eens miljoenen het zien.

Helaas begrijpen veel publishers nog steeds niet hoe die nieuwe media werken, en daar kan ik af en toe best kwaad over worden. Publishers denken dat ze sociale media in hun grip kunnen houden, net als traditionele media. Dat ze populariteit kunnen kopen. Maar dan begrijpen ze dus niet hoe het werkt.

Een krant, tijdschrift of tv-programma wordt gemaakt door één bedrijf met één telefoonnummer; die kun je bellen en eventueel een mailtje sturen. Sociale media zijn miljoenen, anonieme mensen waar je geen grip op hebt. Stop dus met Likes kopen en dat soort onzin. Likes zijn daardoor niks meer waard en gamers weten dat. En als op de afgelopen E3 de shitstorm online losbreekt over de Xbox One, dan moet je dat als Microsoft accepteren en er niet boos tegenin gaan. Wil je ze alle tig miljoen opbellen?

En dus, als er op YouTube verslag wordt gedaan van een Super Smash Bros. toernooi, dan moet je dat als Nintendo niet gaan verbieden. Dit soort acties komen allemaal als een boemerang terug. Gamers zijn mondig en dat ga je dan voelen. Veranderen en aanpassen is de enige optie. Of alleen nog maar in Noord-Korea games uitbrengen.

Iedereen weet 't al

GTA V wordt de beste game van het jaar

Dat GTA V een game is waar we allemaal naar uitkijken, is geen geheim, maar die Gold Award moet ie eerst nog maar eens verdienen. Toch hebben velen de game nu al verkozen tot de beste game van het jaar...

door JJ
twitter.com/GKJJ

Op basis van een trailertje van vier minuten wordt nu al beweerd dat GTA V het helemaal gaat maken, dat de game nog beter wordt dan BioShock Infinite en The Last of Us.

En het zijn niet alleen gamers die dit roepen, ook developers doen mee. Terwijl die dus NOOIT voor de launch van een game een concurrent ophemelen.



Neem Hideo Kojima. De eigenzinnige creator van Metal Gear Solid stak, nota bene vlak voor de launch van zijn eigen game, GTA V en Rockstar een vuistdikke veer in hun gevoeglijke reten. En diep ook. GTA V was voor hem het beste wat de industrie op dit moment kan voortbrengen. Dit was de toekomst. En hij, Kojima, kon zoiets goeds nog niet maken met zijn team.

Lijkt ons niet echt reclame voor de komende Metal Gear-game. Hoeveel Rockstar aan Kojima heeft betaald kon de redactie van de PU helaas niet achterhalen.

> **"Als we het juiste bussinesmodel weten te vinden, dan kan de Oculus Rift gratis worden weggegeven."**



CEO Brendon Iribe van Oculus Rift heeft de beste marketingstrategie ooit ontwikkeld

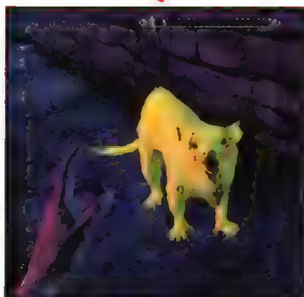
Vakantie!

Pokémon in Skyrim

door JJ
twitter.com/GKJJ

Dat vakantie voor sommigen pure verveling betekent, blijkt wel uit de actie van een Amerikaanse gamer die met de modtool voor Skyrim een Pokémon in die game wist te bouwen.

Wat heb je er aan? Niks? Is het dus nieuwswaardig? Hey, het is vakantie...





Gearbox komt met nieuwe IP

De stroom DLC voor Borderlands 2 lijkt schier onuitputtelijk, maar we zijn natuurlijk meer benieuwd naar wat Randy Pitchford en de zijnen verder nog in de oven hebben staan.

Borderlands 3 zal er vroeg of laat heus wel komen, maar de Glazen Bol verwacht dat de eerstvolgende game van Gearbox een gloednieuwe IP wordt en logischerwijs voor de next-gens.

Gezien het verleden van de heren zal het vast iets worden met wapens en schieten, en zal het ook nog wel een flinke tijd duren voor we de game daadwerkelijk kunnen spelen.

Mario Vettel

door JJ
twitter.com/GKJJ

Hier op de redactie kijken we graag naar de F1, waarbij we allemaal onze eigen favorieten hebben. Maar op de vraag wie nu de beste coureur ter wereld is, zijn we unaniem in ons antwoord: Mario Vettel natuurlijk!

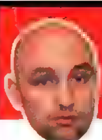
En dit is geen mock-up, maar Sebastiaan in een zeepkist! Zijn snor was er helaas in een eerder stadium afgewaaid.



Power Spy

- In Spanje wordt beweerd dat de verdachte in een moordzaak zich voor zijn wapenkeuze liet inspireren door een wapen uit Dead Rising 2.
- Veel Spanjaarden dus boos op de game-industrie.
- Maar de wapens in Dead Rising zijn geïnspireerd op bestaande wapens uit het echte leven.
- Dus moet Spanjaarden feitelijk ook boos worden op het echte leven.
- Waar ze overigens sowieso alle redenen toe hebben met een werkloosheidpercentage dat nog hoger ligt dan in Griekenland.
- Dat JJ veel kan eten, weten we. Maar dat hij tijdens een trip naar Parijs voor FIFA 14 het wereldrecord hamburgers schransen verbrak door er maar liefst 24 op te eten, kwam voor ons ook als een verrassing.
- Waarbij de Powerspy wel moet vermelden dat het fingerfood-hamburgers betrof die qua diameter niet groter waren dan je duim.
- Okay, een grote duim dan...
- Op diezelfde trip beging Tjeerd een van de grootst mogelijke zonden voor een Nederlandse gamejournalist.
- Verliezen van een andere journalist op trip is niet erg. Verliezen van een Fransman is dat wel. Dat zijn de grootste zeikerds en meest arrogante eikels van het Westelijk halfrond.
- Alleen verliezen van een Duitser is nog erger. Maar gelukkig voor Tjeerd waren die niet aanwezig.
- Over FIFA 14 gesproken. In een aantal landen krijgt de game niet Messi op de cover, maar een lokale held. In Engeland wordt het bijvoorbeeld Gareth Bale.
- Of zoiets in Nederland ook gebeurt, weet de Powerspy niet. Wel dat er maar eén speler voor die covershoot in aanmerking komt en dat is Robin van Persie.
- Want doe je een speler van 020 op de foto, dan koopt niemand in 010 hem en omgekeerd.
- Marketingtechnisch gezien is Pro Evo overigens een logischere keuze voor Robin.
- Robin van Pessie.
- Hé, in een tijd dat de CEO van het bedrijf achter de Oculus Rift meldt dat ie er over denkt zijn nieuwe 'bril' gratis ter beschikking te stellen aan alle gamers, mag de Powerspy ook slechte grappen maken.

- Bij het ter perse gaan van dit nummer was Wouter nog steeds bezig uit te rekenen hoeveel winst je maakt als je iets gratis weggeeft.
- Microsoft is in hoog tempo alle aankondigingen rondom de Xbox One die ze vóór de E3 deden aan het terugdraaien. Vandaar dat sommigen de nieuwe console al de Xbox 180 aan het noemen zijn.
- En Microsoft gaat nu nog verder door iets wat eerst kon, toen niet meer kon, nu mogelijk wel weer te laten kunnen, namelijk family sharing. Oftewel: jouw games kunnen ook door je 'familie' gespeeld worden. Bleek namelijk toch populair onder gamers.
- Dan kom je dus weer op de Xbox 360 uit.
- Straks komen ze nog terug op het besluit om de Xbox One überhaupt uit te brengen.
- Er valt voor de Powerspy veel te bashen op Microsoft. Allemaal kopballetjes voor open doel. Maar hij vindt dat de console-oorlog wel een beetje eerlijk moet zijn. En dus hier ook een makkelijke grap over Sony en de PlayStation 4.
- Sony maakte namelijk bekend dat er straks vier PS Vita's tegelijk op één PS4 aangesloten kunnen worden.
- Dat zijn precies die vier Vita's die Sony tot nu toe heeft weten te verkopen.
- Miyamoto meldde onlangs dat Nintendo de overgang naar HD gaming een beetje onderschat had.
- Joh, hoe kom je erbij...
- De populaire LEGO-game franchise krijgt een eigen film.
- Gaan ze daar dan weer een LEGO-game van maken?
- Sony zegt bezig te zijn met een controller die reageert op zweet.
- De Powerspy is het even nagegaan op de redactie, maar niemand stopt zijn controller onder z'n oksels.
- En zweethanden krijgen PU-redacteuren al helemaal niet, daar zijn ze veeeeel te goed voor.
- Wat is dat met honden en games? In Call of Duty: Ghosts speelt een hond een grote rol en nu kun je straks ook je trouwe viervoeter customizen in GTA V.
- De PU is meer van de katten. Ondanks dat die beesten de redacteuren doen denken aan vrouwen. Altijd maar mauwen, nooit doen wat je vraagt.



COMMENTAAR | JAN

twitter.com/janmeijroos

Het gaat hard met die tablets

Games op tablets worden steeds mooier en uitgebreider. Bovendien komen de graphics op het retinascherm soms zelfs nog beter tot hun recht dan op HD-televisies.
Wie recent XCOM: Enemy Unknown of Deus Ex: The Fall heeft gespeeld, zal het met me eens zijn: tabletgames doen in sommige gevallen vrijwel niet meer onder voor hun grote console broers. Deux Ex: The Fall is ontwikkeld met tablets in het achterhoofd, maar in het geval van XCOM: Enemy Unknown is het gewoon de complete game die eind 2012 verscheen, alleen nu voor je tablet. Toegegeven, hij kost ook bijna twee tientjes maar daar krijg je wel een game voor waar je met gemak twintig uur mee zoet bent. Daarnaast leent Firaxis' spel zich uitermate goed voor touchscreen besturing.
Het feit dat de hele game draait op een iPad is sowieso indrukwekkend en staaft de opmerkingen van diverse ontwikkelaars die stellen dat tabletgaming binnen een paar jaar gelijkwaardig is aan gaming op consoles.
Recent speelde ik het originele KotOR op de iPad, en hoewel die game niet helemaal de tand des tijd doorstaan heeft, is het idee dat je zo'n omvangrijke BioWare game altijd bij je kunt hebben toch fantastisch?
Overigens zie ik tabletgaming niet als vervanger van de console maar meer als extra erbij. Je speelt straks thuis gewoon op je PS4 of Xbox One je Triple A game, en als je vervolgens een lange trein- of vliegreis moet maken, sla je je progressie op in de cloud om vervolgens met je tablet verder te spelen. Ik teken ervoor...

"Ik wil de formule van de Zelda-serie graag veranderen. Ik begin er een beetje genoeg van te krijgen."



Toch leuk dat Eiji Aonuma het zelf toegeeft

JJ wordt vrouwvriendelijk

De goede invloed van The Last of Us

De wonderen zijn de wereld nog niet uit. Dankzij The Last of Us heb ik ineens grote sympathie en respect voor het vrouwelijk geslacht gekregen... uuuh... in games dan.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Don't worry, ik zie nog steeds graag schaars geklede vrouwen in een game rondlopen. En als ik kan kiezen tussen een mannelijke held of een vrouwelijke, kies ik altijd de man. Maar dat komt omdat ik geen echte geloofwaardige vrouwelijke characters ken. Als ik een übermensch krijg die iedereen aankan, dan ga ik voor de man. Voelt voor mij logischer aan. Dat lompe is nu eenmaal mannelijk.
Developers zeggen wel feministischer te doen door vrouwelijke helden te creëren, maar die chicks zijn vrijwel altijd weer gezegend met te krappe kleding en totaal niet vrouwelijk in hun doen en laten. Daar bedoel ik mee dat een vrouw absoluut kan knokken en stoer is, alleen doet ze dat op een andere manier. Met andere handelingen en andere woorden.
En dat is het toffe in The Last of Us, waar het pubertje Ellie echt een pittig chickie is dat



handelt en reageert als een pittig chickie. Gewoon naturel en vol branie, maar als ze het ongewapend opneemt tegen een volwassen kerel, loopt ze dus wel tegen haar fysieke onvermogen aan. En dus dwingt ze jou als gamer anders te handelen.
Zo had ik het nog niet gezien. Zo voelt een meer stealthy aanpak opeens heel logisch. Als Sam Fisher en Snake übersoldaten zijn, waarom dan sluipen? Hulde aan Naughty Dog voor het creëren van een van de eerste echt geloofwaardige en originele vrouwelijke characters ooit!

Toekomstmuziek



Oculus Rift gratis?

Nu gratis games gemeengoed zijn geworden, is het misschien nog niet eens zo'n vreemde gedachte dat gamesystemen ook ooit nog eens gratis worden. De makers van de Oculus Rift gaan er in elk geval alles aan doen om dat met hun systeem voor elkaar te krijgen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Brendan Iribe, de CEO van Oculus VR, heeft in een interview met Edge Online gezegd dat hij met de Oculus Rift zo veel mogelijk mensen wil bereiken, en dat hij daarom streeft naar een zo laag mogelijke prijs.
"We zouden het geweldig vinden als het systeem ooit gratis zou worden, dus vragen we ons nu af hoe we de prijs zo dicht mogelijk bij gratis krijgen."
Iribe zoekt naar partners die mee willen helpen een dergelijke, natuurlijk nogal prijzige stunt, te betalen. "Het zou bijvoorbeeld mogelijk zijn dat Microsoft en Sony dit soort apparaten willen subsidiëren, als ze daardoor genoeg geld kunnen verdienen met software en op andere gebieden."
Iribe ziet ook mogelijkheden in sterke, must-play software voor zijn VR-bril. "Stel dat iedereen die game in VR wil spelen, en we verdienen aan elke speler tien dollar per maand, en we kunnen de hardware goedkoop genoeg produceren, dan kunnen we die headset er misschien gratis bij geven."
Natuurlijk is dit allemaal toekomstmuziek, al geeft het wel blijk van een denkwijze waar gamers uiteindelijk van kunnen profiteren. Voorlopig mikt Oculus VR voor de eerste consumentenversie van de Oculus Rift op een prijspunt van zo'n 300 dollar.

Stiekem best leuk, eigenlijk

Krijsende konijnen op tv

Sinds 3 augustus hebben de Rabbids een eigen tv-show op de Amerikaanse zender Nickelodeon (binnenkort ook in Nederland). Nou heb ik mij in het verleden wel eens negatief over die kutkonijnen uitgelaten, maar dit vind ik toch wel leuk.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

In mijn jeugd had je Captain N: The Game Master. Een tekenfilmserie waarin helden uit games als Castlevania, Legend of Zelda, Kid Icarus en Mega Man samen het kwaad bestreden. Je had toen ook de Super Mario Bros. Show, en ik had videobanden met tekenfilms van Mario en Sonic. Daar ben ik een beter mens van geworden.



Ik gun ieder kind de epische situatie waarin je favoriete helden via verschillende media je kant op komen, en dus stemt het me wel een beetje treurig dat dergelijke, op games gebaseerde tv-series (los van Pokémon) tegenwoordig niet meer op tv komen. En dan is zelfs een show met de Rabbids een stap in de goede richting. Helemaal als de kwaliteit van de serie die van de games veruit overtreft (terwijl het vroeger precies andersom was).

De serie Rabbid Invasion krijgt 26 afleveringen van elk een half uur. Om je een indruk te geven: in de eerste aflevering, 'Omelet Party', ontdekken de Rabbids waar eieren vandaan komen, waarop ze besluiten die dingen weer terug in de kippen te duwen.

Wanneer dit wel als jouw soort humor klinkt maar je geen zin hebt om de afleveringen op de ouderwetse 'avondje tv'-manier te bekijken: de afleveringen komen een dag na elke uitzending ook beschikbaar via kanalen als iTunes, PlayStation Store, Samsung Media Hub en Vudu.

"Nintendo heeft het momenteel niet zo gemakkelijk, en de Wii U verkoopt ook niet zo goed."



Toch leuk dat Shigeru Miyamoto het zelf toegeeft

Meesterzet of klassieke fout?

F1 2013 gaat terug in de tijd

Dat er een nieuwe F1-game van Codemasters zat aan te komen, konden we allemaal al aan zien komen. Dat er een 'Classic Mode' aan de game toegevoegd wordt niet.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

De Classic Mode in de nieuwe F1-game van Codemasters is een grote verrassing die volgens mij wel een groot risico met zich meebrengt.

Ik ben gek op de oude Formule 1; meer gevaar, meer kleurrijke types, minder regeltjes. Maar… ook minder goed bestuurbare wagens. Hoe verder je terug gaat in de tijd, des te bitchier die bolides waren. Hoe ver wil Codemasters dit rijgedrag gaan simuleren?



Ik herinner me nog de game Grand Prix Legends (zie screen). Okay, dat waren inderdaad zeer oude wagens, maar in de praktijk kon slechts een enkele die-hard racefreak met die game overweg. Hoeveel is er in de fora wel niet op die game gezeken.

Ik ben daarom erg benieuwd hoe Codemasters dit gaat aanpakken.

THE ELDE

R SCROLLS ONLINE

Sommige mannen nemen een tweede gezinnetje in het minder nette gedeelte van Hoogezand-Sappemeer, andere verkleden zich in het weekend als Katy Perry in haar meest zoete outfit, om vervolgens op een parkeerplaats te gaan tongworstelen. Wouter weet een veiligere manier om een tweede leven te leiden: The Elder Scrolls Online.

Fantasy: de benaming van dit genre zegt eigenlijk genoeg. De beste uitingen ontstaan uit pure creativiteit en een ongebreideld voorstellingsvermogen.
Het zijn producten van dromen en wensen, tot leven gekomen met behulp van een sprankje hoop. Het zijn hele werelden gecreëerd door niets meer of minder dan de kracht van het menselijke brein. Het is misschien wel het meest wonderlijke, het allermooiste wat mogelijk is met die grijze kwabben van ons.

WOUTER

WOUTER VERDWIJNT IN DE FANTASY

Door fantasie bepaald

Sta er eens bij stil: de meest briljante geesten van onze planeet kunnen, als ze zich concentreren, hele planeten oproepen. En dan niet alleen het beeld van een hemellichaam in de ruimte, maar eentje inclusief landen, flora, fauna, wezens, talen, godsdiensten, architectuur en andere cultuurdingen.

In Westeros, gezeten op een IJzeren Troon in King's Landing, vinden we Joffrey Baratheon, de grootste teringlijer van een koning ooit. Hij bestaat niet alleen in het hoofd van George R.R. Martin, nee, in de belevingswereld



» van vele miljoenen anderen is dit vervelende kereltje een 'werkelijkheid'. Misschien, ergens in een andere dimensie, bestaat hij wel écht. In The Shire woont een hobbit genaamd Frodo, Athkatla is de hoofdstad van Amn, Gormenghast Castle is het erfgoed van Titus Groan, Roland Deschain is een gunslinger en Dark Elves staan ook bekend als Drow, maar worden op Nirn veelal Dunmer genoemd.
Je kunt hiervan niet op de hoogte zijn, maar het is wel zo. Dat heeft iemand met zijn of haar fantasie namelijk zo bepaald.

Middeleeuwse charme

Alle fantasy op deze aarde bij elkaar opgeteld biedt een onmetelijke verscheidenheid aan werelden, characters en wezens, teveel voor een mens om allemaal te kunnen bevatten.
Maar net zoals films door de invloed van Hollywood steeds meer op elkaar beginnen te lijken, is dit fantasierijke genre ook onderhevig aan trends en standaarden. Dit mogen we wijten aan invloedrijke schrijvers als Tolkien en Robert Jordan, maar ook mythen en sagen van duizenden jaren oud zorgen ervoor dat wij nog steeds dagelijks te maken kunnen hebben met elfen, dwergen en barbaren. Of, in het geval van The Elder Scrolls, met Altmer, Dwemer en Nords.
Want het medium videogames mag dan vrij nieuw zijn, in het geval van fantasy houdt onze digitale hobby zich stevig vast aan oeroude beginselen.
Dit uit zich meestal in Role Playing Games, die vanaf eind jaren '80 tot en met begin 2000 vaak gebaseerd waren op de bijna antieke Dungeons & Dragons-regels en zich afspeelden in de Forgotten Realms; een wereld die al sinds ongeveer 1967 bestaat uit vele Tolkien-achtige elementen.
Warcraft was een redelijk frisse wind; zeker fantasy, maar het maakte een uitstapje naar een ander genre (RTS, voordat het een instituut werd op MMORPG-gebied) en nam een 'zichzelf wat minder serieus nemend'-stijltje aan. Toch had ook dit fantasyspel weer die eeuwige orcs en draken, daar ontkom je gewoonweg niet aan, tenzij je de overstap maakt naar Japanse fantasy.
Het grootste probleem daarvan is echter dat die Japanse fantasy niet dat brute, primitieve middeleeuwse sfeertje heeft waar een groot deel van de westerse fantasy z'n charme uit put. Dus ontkomen gamers die verliefd zijn op de potentie van het genre niet aan langlopende series als The Elder Scrolls.
Deze lekker ouderwetse fantasyserie maakt nu voor het eerst de overstap naar een ander genre dat is vastgelopen in conventies en clichés: de MMORPG.



weetje • weetje

Wanneer je de levelcap van 50 hebt behaald en je je brave MMO-best hebt gedaan, zal je ongeveer 20% van je persoonlijke progressie hebben behaald. Althans, dat is wat ze zeggen...

weetje • weetje

Vanaf level 10 ben je een grote jongen en mag je het leger in. Meedoen aan de battlegrounds dus.

> **"Een 'joepie, dat stemt mij tevree'-grijns verschijnt op m'n normaal gesproken redelijk emotieloze bakkus."**

Het bouwen van de butt

Fantasy en MMO; beide principes bieden in theorie breinopblazend veel mogelijkheden. Maar beide zijn door de jaren heen ook behoorlijk vastgeroest en voorspelbaar geworden.
Is het dan aan de mannen van Bethesda en hun Elder Scrolls om deze piepende scharnieren los te rammelen, om verwachtingen te laten exploderen in verrassing? Nee. Zulke risico's heeft de studio voor het laatst genomen in '97 en '98, met uitstapjes An Elder Scrolls Legend: Battlespire en The Elder Scrolls Adventure: Redguard. Waarmee ze flink op hun muil zijn gegaan.



Beter nemen ze de sterkste punten van Guild Wars en World of Warcraft en geven ze hier een dikke, gulle TES-slinger aan, dat is VEEL veiliger. Die verrassingen, die vind je wel in het verhaal en in de uitwerking van bepaalde elementen.
Want gelukkig, toen ik op de QuakeCon vrijgelaten werd in The Elder Scrolls Online, kwam ik erachter dat deze combinatie van twee inmiddels klassieke genres zeker niet leidt tot alleen maar voorspelbaarheid.
Om te beginnen deed ik enkele fijne ontdekkingen in de character creation, een onderdeel waar ik normaal gesproken een kort leven in blijf hangen, maar ik nu binnen no-time doorliep in het kader van 'speel anders es even snel een MMO'.
Ik nam wel de tijd om voor het eerst in mijn rijke 'character creëer'-carrière de 'Posterior Dimensions' van mijn personage aan te passen. Daar ging de staart van mijn Argonian van dun naar dik, en toen ik switchte naar een potige Nord en dezelfde slider van links naar rechts bewoog, keek ik tevreden toe hoe diens reet van plat naar formaatje 'bijzettafel' morphde. Wow...

Nachtkling

Uiteindelijk werd Thin Lizzy (vraag maar aan je pa wat de fock deze naam te betekenen heeft) geboren, een uiterst magere Argonian Nightblade met een zwartgrijze, bepantserd uitziende huid, gewapend met schild, zwaard en pijl en boog.
Nightblade is overigens een fancy TES-naam voor Rogue, laten we niet doen alsof dit een volledig nieuwe klasse is.
Als ik niet meteen was begonnen met een level 2 character, dan had hij eigenlijk alleen maar kunnen blocken en slaan als elke andere krijger. Toch zijn deze mep- en pareerbeginselen redelijk dynamisch voor een MMO, waardoor zelfs de gevechten aan het begin van de game best interessant zijn.



THE M TO THE M TO THE O

Aangezien de meeste sociale online-mogelijkheden van The Elder Scrolls Online pas loskomen op latere levels, heb ik van mijn sessie vooral een Lonely Tony-aangelegenheid gemaakt. Nick Konkle, lead gamedesigner bij Zenimax Online Studio's, verzekerde me er echter van dat er genoeg te doen valt met je vrienden in deze Bejaarde Boekenrol:
"We hebben natuurlijk PvP en dat zijn battles op enorme schaal, die velen zullen doen denken aan Dark Age of Camelot. Daarnaast zijn er dungeons voor wie PvE-stijl wil spelen en die kerkers zijn redelijk uniek vergeleken met andere MMO's, omdat het meer om gevechten gaat en het chaotischer en moeilijker is dan mensen gewend zijn. We hebben ook aardig wat sociale systemen, en de manier waarop onze friendlists en guilds werken lijkt wat meer op moderne sociale media, omdat je lid kunt zijn van meerdere cirkels. Zo kan je bijvoorbeeld een raid guild hebben, maar ook eentje waar de vrienden van je werk in zitten."
Hoe dan ook zal de grote test die The Elder Scrolls Online nog moet ondergaan op sociaal gebied zijn, maar het duurt waarschijnlijk nog wel even voordat we daar harde woorden over kunnen pennen!

Zo kan je, als je vijand zich klaarmaakt voor een special move (te zien aan een soort 'hrrrmmfff, ik doe heel veel moeite!'-lichtspetters om zijn lichaam heen), op het juiste moment blocken met RMB, waardoor zijn aanval afketst en hij tijdelijk verdwaasd is (te zien aan de 'oempf, ik voel me opeens niet zo lekker'-kringetjes boven z'n hoofd).
Houd je vervolgens je LMB een tijdje ingedrukt, dan maak je een soort finishing move voor extra kick-ass power, compleet met een zwierige 'woeiiii, ik doe extra moeite!'-zwaai.
Een andere advanced move is de shield bash, die je, anders dan in sommige, niet nader te noemen MMO's, al vanaf level 1 machtig bent. Houd gewoon je RMB ingedrukt en tik een keer op je linker muisknop, om een heerlijk bevredigende opsodemieter uit te delen "KLONK", waarmee je spellcasting kunt onderbreken. Terwijl ik hier gretig gebruik van maak, verschijnt een 'joepie, dat stemt mij tevree'-grijns



op m'n normaal gesproken redelijk emotieloze bakkus.

Ben altijd een groot fan geweest van shieldbashing. Of het nou gedaan wordt door een Orc Warrior in WoW of door Wonder Woman in Injustice, dat fijne, holle geluid van hard metaal tegen schedel, maakt mijn innerlijke middeleeuwer blij.

Deathclaw disco

Anders dan toen Ward tijdens zijn preview met een Breton aan de slag ging en het voornamelijk met Mudcrabs aan de stok kreeg, had mijn Argonian vooral te kampen met wolven.

Ik keek vreemd op toen ik in gevecht raakte met een van deze beesten die, zoals dat gaat in een MMO, willekeurig verspreid over de omgeving stonden te nietsen. De beesten maakten namelijk het geluid van een geconstipeerde trol. Redelijk onkarakteristiek… Totdat ik erachter kwam dat mijn eigen Thin Lizzy dit brullende gekerm ten gehore bracht. Want ja, het blijft natuurlijk een op twee poten wandelende hagedis, zo'n Argonian.

Toen ik eenmaal gewend was aan mijn eigen lichaam, m'n digitale pubertijd als het ware verwerkt had, ontvouwde zich op vrij natuurlijke wijze een redelijk bijzonder avontuur.

Zo kwam ik als onderdeel van mijn main quest een jager tegen die me verzocht een Deathclaw te doden. Dit bleek uiteindelijk geen reptielachtig, fucking gevaarlijk monster van 3 meter hoog te zijn zoals in Fallout, maar een flinke vleermuis die wat extra klapjes nodig had van mijn Flint Sword.

Ik ontmoette een vrouw genaamd Molla, die een baard leek te hebben maar gewoon smerig bleek te zijn, luisterde naar de Stephen Hawking-achtige stem van Darj The Hunter (TES Online is 'fully voiced', maar de game is natuurlijk nog niet helemaal klaar), bevrijdde een man uit een blok ijs en ging door een poort naar Oblivion om met een Necromancer te vechten.

Hoewel er veel gelopen moest worden, omdat mijn startersgebied maar één quicktravelplek kende, deed ik dit alles zonder veel gezoek en met niet één (verplichte) 'breng 80 voorhuiden van een gnoe' of 'dood 120 geile rimboebokken'-quest.



weetje · weetje

Er zit een achievements-systeem in TES Online, maar niet eentje die alleen je prestaties bijhoudt. Wanneer je via achievements je status bij bepaalde guilds verhoogt, kun je namelijk beloningen ontvangen, zoals items, XP en uiteindelijk zelfs skill lines. Daarnaast geven achievements je aanwijzingen voor de plekken waar Sky Shards liggen, en als je hier drie van verzamelt, scoor je een skillpoint.

Info underload

Op de oppervlakte is TES Online een vrij eenvoudige MMO, maar als je een beetje in de menu's duikt kom je erachter dat Bethesda expres erg veel informatie op de achtergrond houdt, waarschijnlijk om hipstergamers en casuals niet weg te jagen.

En laten we eerlijk zijn, waarom zouden we ook bij elke dooie mob precies te horen moeten krijgen hoeveel XP je krijgt? 'Je krijgt 35201 XP!' 'Aw fuck, ik had echt op 35203 XP gerekend!' Het is evenmin belangrijk om aan het begin van de game een uitgebreide, saaie uitleg te krijgen over je skill lines. Dat er lines zijn voor je wapens, armor, ras en klasse, bestaande uit verschillende abilities die je moet unlocken met punten die je verdient door te levellen, dat geloof je wel. Dat je elk van deze abilities ook nog eens individueel kunt levellen, simpelweg door ze te gebruiken, waarna je bij level 5 je ability kunt 'morphen', waarbij je de keuze krijgt om ze op een bepaald vlak te specialiseren, daar kom je vanzelf wel achter.

Nee, met zo'n fucklading aan informatie ver-



Gitaarhelden waren in de middeleeuwen bij lange na niet zo populair als tegenwoordig.



SSSAMUEL'S BURD ISSS WELL SSSTUNNIN' SSSHE WISSS PURE MENTAL WAE 'UM THE OTHER DAY COSSS HE WANTIT TAE HING ABOOT WI 'ISSS PALSSS 'N NO TAKE HUR TAE THE SSSHOWCASSSE

SSSHE TOOK A HISSSSY 'N BOLTED. IT WISSS WELL FUNNY

WAT LULLEN DIE BEESTEN NOU?

VOLGENS MIJ PRATEN ZE SLANG.

war je mensen alleen maar. De betere oplossing is ze gewoon op de hoogte stellen als je daadwerkelijk levelt, als er echt iets van ze verwacht wordt.
Ga maar gewoon avonturieren, we roepen je wel als er een keuze gemaakt moeten worden. Ja toch?
Bethesda wil graag een 'immersion-orientated' ervaring, wat wil zeggen dat ze weinig

"Je krijgt 35201 XP! Aw fuck, ik had echt op 35203 XP gerekend!"

rommel op het scherm willen hebben, zodat de prachtige graphics alle ruimte krijgen.
Hoewel die graphics voornamelijk wat betreft gezichts- en characteranimaties onderdoen voor de schoonheid van Skyrim (en let wel: die had ook al een redelijk hoog Jan Klaassen en Katrijn/Thunderbirds-gehalte), zijn ze voor een MMO flink indrukwekkend.
Vergeet daarbij echter niet: The Elder Scrolls is altijd al, met uitzondering van Skyrim, een zeer bruin-, geel- en goud-getinte serie geweest, en dat is niet opeens doorgeslagen naar dildoroze, spataderpaars en tepelhofrood. Dat zou ook niet echt bij deze traditionele fantasy passen, of wel?

Eyestab

TES Online kwam voor mij pas echt los toen Thin Lizzy op level 4 zijn tweede ability verdiende: een waarlijk rogue-waardige move waarmee ik als een ware Nightcrawler, zo "BAMF", voor mijn vijanden kon teleporteren, om ze vervolgens in hun gezicht te stabben! Dubbel cheer!
Het gaf de battles extra beweeglijkheid, helemaal als ik het bamfen combineerde met mijn pijl en boog om zo het gevecht over tientallen meters grond te leiden. En het bood ook een additionele laag tactiek.
Want als je een zwaard in je gezicht gestoken krijgt, dan ben je natuurlijk wel even stunned terwijl je je ogen weer terug in je oogkassen propt, wat de Nightblade de kans geeft om afstand te zoeken voor een paar straffeloze pijlen.
Is dat niet precies wat de combat in een MMO zo verslavend en interessant maakt? Het feit dat je eens in de zoveel tijd een ability of skill krijgt die ervoor kan zorgen dat je je hele knokroutine omver moet gooien, of dat je een extra tactiek aan je arsenaal kan toevoegen, bijvoorbeeld voor een speciaal soort vijand? Dat dacht ik!
Het feit dat The Elder Scrolls Online een belachelijke hoeveelheid, vrijelijk te kiezen (als ik zou willen dan kon Thin Lizzy op z'n 'level 50'-verjaardag een sorcerer zijn, als ik hem maar de juiste skills zou geven) skill lines en bijbehorende abilities biedt, zorgt ervoor dat deze titel best wel eens het lot van een The Old Republic of The Age of Conan kan ontspringen. Skill lines zijn namelijk net zo goed beloningen als geld, XP en items dat zijn.
Doe jij goed je best op de battlegrounds, dan kan je tot een maximum van vijf nieuwe skills verdienen, waarvan de meeste natuurlijk vooral handig zijn tijdens PvP-knokpartijen.
Zet jij je voldoende in voor bijvoorbeeld de Fighters, Undaunted of de Mages Guild, dan is kennis in de vorm van skills de ultieme beloning. Of je daarom, op latere levels, acht volledig volgepropte actionbars hebt met allemaal skills erin die je ook daadwerkelijk regelmatig gebruikt, dat is natuurlijk de 100.000 Euro-vraag. Maar jongens en meisjes, experimenteren is natuurlijk half de lol!
Eh, en dan heb ik natuurlijk over skills in MMO's, dankjewel. Over experimenteren met 'andere dingen' doen wij van Power Unlimited liever geen uitspraken...



Elk character kan uiteindelijk zo'n 42 skill lines hebben. Dat betekent dat je de keuze hebt uit meer dan 400 abilities, de helft active en de helft passive. Is dat gestoord? Yup, dat is gestoord.

Als je te paard van de ene naar de andere kant van Cyrodill - het PvP-gebied van TES Online - wil reizen, dan ben je ongeveer een kwartier onderweg. Dat is gewoon net zo groot als de map van Oblivion. *Gulp*

Magical Multiplayer Online

Het zou een magische combinatie moeten zijn. The Elder Scrolls en MMORPG, absoluut. Maar ik vermoedde om eerlijk te zijn in de eerste plaats een soort ultiem cliché.
Een game die aan de ene kant klem werd gezet door de regels van Bethesda's fantasy-universum en aan de andere kant in de val was gelopen van de conventies die zijn bepaald door tientallen geslaagde en gefaalde MMO's.
Daar tussenin blijkt inderdaad niet ontzettend veel bewegingsvrijheid te zitten, maar gelukkig wel genoeg om iets te creëren dat ons mee zal sleuren in een vortex van urenvretende verslaafdheid, naar een wereld ontstaan uit pure creativiteit en ongebreideld voorstellingsvermogen.
Want misschien zijn elfen, orcs en draken wel precies wat wij nodig hebben.

VERWACHTING WOUTER:
TES Online is aan de oppervlakte precies wat je zou verwachten: een (door anderen) geteste en bewezen werkende MMO-basis, aangekleed met oeroude fantasy. Maar als je een beetje dieper graaft, zie je dat deze game een potentie heeft die haast even grenzeloos is als onze fantasie.

+ Aars costumization
+ Kills, Thrills en 100 miljoen Skills
+ Zindert van de potentie
- Het RPG-gedeelte is duidelijk, nu de MMO nog.

MMORPG
ZENIMAX ONLINE STUDIOS / BETHESDA
Q2 2014

PROFCHECK

PU ONTMOET...

RUUD FELTKAMP

Soapsterren maken zich vaak meer zorgen over hun haar, schnabbels en feestjes. Maar ook al speelt Ruud Feltkamp in GTST, hij kan zich danig druk maken over zijn kill/death ratio in Call of Duty en welke retrogames er nog in zijn collectie ontbreken. Tjeerd zocht Ruud op in Amsterdam, waar hij samenwoont met broer Pim.

Als ik aanbel bij Ruud z'n huis in Amsterdam Noord, besef ik me dat ik al heel vaak met tegenzin naar z'n tronie heb gekeken. Mijn ex was namelijk een soapcrack en tijdens GTST de afstandsbediening aanraken was synoniem voor 'geen seks vanavond'. Maar tegenwoordig is de seks weer een stabiele rechterhand, de afstandbediening alleen van mij en hoef ik me geen zorgen meer te maken over Bing, Sjors, Noud en Nina.

Broer Pim laat me binnen in een gezellig appartement waar de woonkamer berekend is op veel visite en de gigantische beeldbuis op veel entertainment. Terwijl Ruud nog onderweg is van opnames, drukt Pim een bak koffie in mijn handen en vertelt dat ze altijd al met games bezig zijn geweest; samen hebben ze bijna alle spelcomputers wel gehad. "Maar we moesten altijd de oude spelcomputers verkopen als we een nieuwe wilden", vertelt Pim en wijst naar de Wii U, PS3 en SNES.

VERZAMELAAR

"Ah! Heb je mijn Super Nintendo al gezien?!" Ruud komt binnenlopen en begint meteen over zijn grote trots. "Ik ben de laatste tijd helemaal bezig om retrogames te verzamelen."

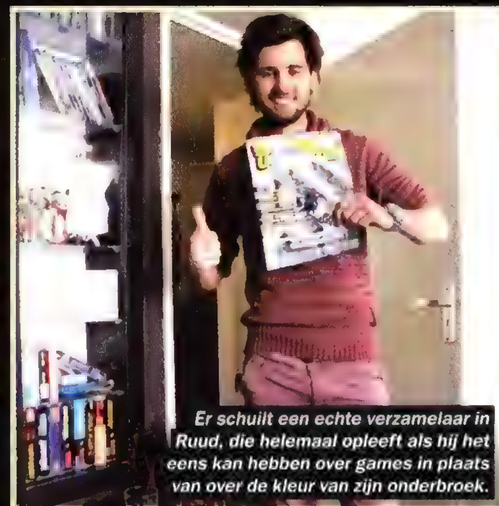
Er staat inderdaad al een aardige collectie SNES games, allemaal in het originele doosje. Ruud baalt ervan dat hij de SNES doos zelf niet heeft, "maar die is bijna niet meer te vinden, joh."

Er schuilt dus een echte verzamelaar in Ruud, die helemaal opleeft als hij het eens kan hebben over games in plaats van over de kleur van zijn onderbroek of de vraag of hij iets met een fan zou kunnen beginnen.

"Op de middelbare school begon ik me écht in games te interesseren, toen verzamelde ik ook PlayStation 2 games. Ik heb ook een Nintendo 64 gehad, maar dat was volgens mij net vóór mijn middelbare schooltijd." Hij zou het liefst ook een N64 met GoldenEye in zijn collectie hebben, een collectie waar tegenwoordig niet veel nieuwe games meer bijkomen. "Al ben ik wel van plan om de hele God of War serie te gaan spelen, maar dan wil ik bij het begin beginnen, want die hele serie schijnt zo fantastisch te zijn. Maar dan denk ik ook weer: 'waar haal ik de tijd vandaan, weet je?'"

"Ik ben de laatste tijd helemaal bezig om retrogames te verzamelen."

Echt veel tijd heeft Ruud inderdaad niet, want naast de opnames voor GTST vliegt hij morgen weer naar Italië, omdat hij ook nog eens schittert in een nieuwe romantische komedie. "Ja, en daarom ben ik vooral in de zomer veel minder met gamen bezig."



Er schuilt een echte verzamelaar in Ruud, die helemaal opleeft als hij het eens kan hebben over games in plaats van over de kleur van zijn onderbroek.

EEN ECHTE BAKLAP

"Maar ik heb de PU echt veel gelezen hoor!", verzekert Ruud me. "Ik lag altijd helemaal stuk om die plaatjes met die teksten eronder."

Omdat hij tegenwoordig veel minder tijd om te gamen heeft, blijft het bij een paar games per jaar. "Ik koop tegenwoordig af en toe gewoon de goede belangrijke spellen, zoals Call of Duty, en ik moet FIFA natuurlijk up to date houden."

"Maar ik was vroeger helemaal into games, ik wilde altijd weten wat er speelde. En zeker als je wat jonger bent en wat minder geld te besteden hebt, dan wil je natuurlijk het geld dat je besteedt, aan de topgames uitgeven. En dan is de Power Unlimited te gek, omdat je daar goede reviews hebt en weet van "oh ja, zij vinden dit te gek, dus dan moet ik 'm ook hebben." ✖

RUUDS GAME PASPOORT

Eerste game: Duck Hunt op de NES
Favoriete game aller tijden: TimeSplitters 2
Favoriete console: PlayStation
Gamet per week: 3 uur



"Ik koop tegenwoordig af en toe gewoon de goede belangrijke spellen, zoals Call of Duty, en ik moet FIFA natuurlijk up to date houden."



RUUDS DOWNLOADTIP

"Ik heb nu een spelletje gedownload, die moet je downloaden als gamer, echt waar! Mushroom Wars, een heel simpel spelletje, gewoon 2D en ook voor de iPad. Moet je poppetjes naar elkaar toesturen en elkaars huisje veroveren. Heel simpel, iedereen vindt het te gek en wordt superfanatiek. Ik zweer het je!"

back to school

www.redcoon.nl/backtoschool

- Intel® Core™ i7-4700HQ
- 750 GB HDD / 8 GB RAM
- 256 GB SSD
- NVIDIA® GeForce® GTX 770M (3GB)
- GEEN VERZENDKOSTEN



ASUS

G750JX-T4144H
17,3" laptop
Art. nr. B477379





1799.-*

Gratis verzending

- makkelijk en snel bestellen
- concurrerende prijzen
- snelle levering
- altijd open
- enorm assortiment
- vertrouwd en veilig shoppen

thuiswinkel waarborg



VISA





- Intel® Core™ i7-4700HQ
- 1 TB HDD / 16 GB RAM
- 2x 256 GB SSD
- NVIDIA® GeForce® GTX 780M (4GB)
- Verwacht medio september
- GEEN VERZENDKOSTEN



ASUS

G750JH-T4065H
17,3" laptop
Art. nr. B477382







2299.-*

Gratis verzending

Europa's webwinkel voor elektronica

redcoon Benelux B.V. | Havendijk 26 | 5017 AM Tilburg | Nederland

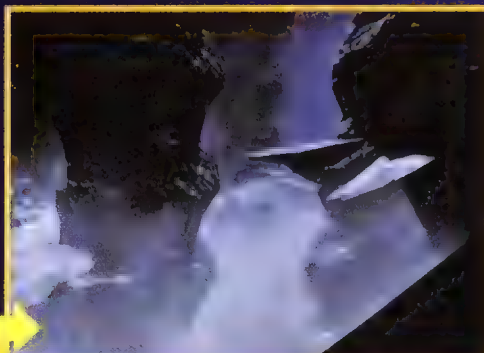
redcoon.nl
Hete elektronica prijzen

Intel, het logo van Intel, Intel Inside, Intel Core, Ultrabook en Core Inside zijn handelsmerken van Intel Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen.



OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR VOGELSAP

Toen Jurjen de verbijsterende trailer van The Flock had gezien, besloot hij weer eens naar school te gaan. Op de afdeling gamedesign van de HKU in Hilversum sprak hij met de tweedejaars studenten die The Flock aan het maken zijn. En natuurlijk wilde hij dat spel ook wel effe spelen.



THE FLOCK: LEVELDESIGNS

Teamleider Jeroen is goed te spreken over de studie Game Design and Development van de HKU die hij nu twee jaar volgt. "De leraren moedigen je aan om overal goed over na te denken. Je moet nadenken over de motieven van je spelers, maar ook over die van de personages en werelden die je bouwt.

Dat zie je bijvoorbeeld wel terug in de leveldesigns van The Flock. De Flock kunnen op heel andere plaatsen komen dan de Carrier. De Carrier blijft op de lagere etages, de Flock kunnen op hem neerkijken. En de Carrier moet nooit in een hoek terecht kunnen komen waar hij alle uitgangen met zijn licht kan bereiken. Die gedachtegang, zo van, zorg dat alles klopt, dat is wel iets wat op deze school steeds wordt benadrukt."

Voor het eerst in mijn carrière als bezoeker van Nederlandse spelontwikkelaars bezoek ik een spelontwikkelaar die nog niet is afgestudeerd. Een clubje van tweedejaars HKU-studenten met de naam Vogelsap. Een stuk of tien jongens die werken aan een game genaamd The Flock. Daarvoor hebben ze van de leraren een eigen kantoortje gekregen. Terecht.

The Flock is nog in ontwikkeling, maar nu al een bijzonder sfeervol en spannend meerspelerspel. Bondig beschrijven is lastig, beschouw het voorlopig maar even als een first-person capture-the-flag in een fraai schimmenrijk met verschillende etages, dan zie je straks wel waarom die beschrijving de lading niet helemaal dekt. In het schoolkantoortje van Vogelsap speel ik The Flock op een netwerk van vier PC's, tegen opgetrommelde studenten die net als ik onbekend zijn met het spel.

Paniek

Alle spelers beginnen als The Flock, monsters die hoog kunnen springen. Als één van de spelers het Light Artifact heeft gepakt, wordt dit de Carrier. Deze lichtdrager kan niet springen maar wel met zijn blikveld (verbeeld als een lichtstraal) elk monster instant doden. Tenzij dit monster helemaal stilstaat, waardoor het onzichtbaar wordt. Als een monster de Carrier heeft gegrepen, neemt hij zijn rol over. Doel van het spel: zo lang mogelijk de Carrier zijn.

Ik zie de lichtbundel naderen en laat muis en toetsenbord even los, met ingehouden adem wachtend tot de Carrier mij is gepasseerd.

Als het me eindelijk eens is gelukt de Carrier van achteren te grijpen en zijn rol over te nemen, slaat de spanning om in paniek. Als een dolle draai ik rondjes om te voorkomen dat iemand mij van achteren grijpt. Niet de meest briljante tactiek, zo blijkt amper tien seconden later, wanneer zo'n vervelend studentje vanaf een hogere etage bovenop me is gesprongen.

Na het vierde potje vat een van de proefstudenten de totaalbeleving helder samen: "Damn, dat was fucking spannend man!"

Zaklamp

Vogelsap teamleider Jeroen van Hasselt legt uit hoe ze op het idee van The Flock zijn gekomen. "Samen met



onze concept artist Bo Zonneveld wilde ik iets doen met 'elkaar voor de gek houden', 'inschatten wat de ander gaat doen,' een beetje mindfucken eigenlijk. We vroegen ons af hoe je zoiets zou kunnen visualiseren. Begrijp je wat ik bedoel?"

Langzaam schud ik van nee. Het idee wordt pas een beetje helder als Jeroen het vergelijkt met een potje schaak, waarin je probeert je in de tegenstander te verplaatsen, om zo zijn volgende zet te voorspellen.

"We dachten, wat nou als je blikveld, dus waar je heen kijkt, een lichtstrook wordt. Dat andere spelers kunnen zien waar jij naar kijkt. Dat ze moeten inschatten wat je gaat doen. Voorspellen waar het blikveld naartoe gaat bewegen."

Om het idee te testen bedachten Jeroen en Bo een reallife-spel met een zaklamp. Mensen moeten in een pikdonkere kamer de zaklampdrager besluipen, maar stilstaan op het moment dat het licht ze raakt. Wie in het licht beweegt, is af. "Dat was al ongelooflijk spannend, en toen dachten we, verrek, dit kan werken."

Suspense

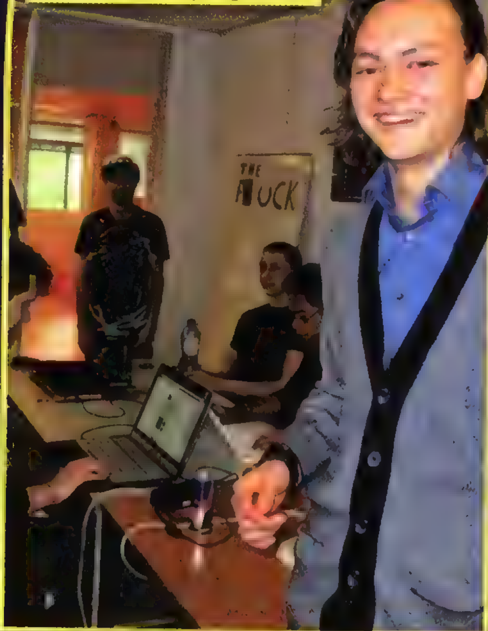
Jeroen beschrijft de Flock als een spel dat draait om suspense. Volgens hem is dat wat anders dan horror. "Horror heeft eigenlijk drie facetten. Eerst heb je de spanningsopbouw, naar iets toe. Dan volgt het schrikmoment. En dan komt het bloederige, de gore. Maar bij suspense ontbreekt die derde stap. Er zit geen bloed of gore in ons spel. Na het schrikmoment worden de rollen simpelweg omgedraaid."

Jeroen vindt het interessant om spelers aan het denken te zetten over hun rol in het spel. "Eerst is de speler zelf het enge, de jager, de kwaaddoener. En dan word je de prooi. Maar omdat je zelf ook de jager bent geweest, kun je begrijpen hoe de ander denkt. Je probeert te overleven en denkt, wat zou hij nu gaan doen? Wat zou ik zelf in die rol gedaan hebben? Hoe zou ik mezelf proberen te besluipen?"

Jeroen noemt het stilstaan als gamemechaniek ook van belang. "Het is een heel simpele mechanic, maar het kan je redden. Zo wil ik spelers laten ervaren dat stilstaan ook een kracht kan zijn."



Ja Jurjen, dat is nog eens wat anders dan Kirby's Epic Yarn.



Jeroen: "Er zit geen bloed of gore in ons spel. Na het schrikmoment worden de rollen simpelweg omgedraaid."

THE FLOCK: HET VERHAAL

"The Flock is eigenlijk een heel tragisch ras", zegt Jeroen, aan het begin van het eindeloos lange verhaal dat hij voor zijn spel bedacht. Even snel dan.

We schrijven het jaar 3000, de mensheid is uitgestorven; aan vervuiling, luiheid en virussen ten onder gegaan. Zonlicht kan de aarde niet meer bereiken. The Flock zijn de restjes van mislukte experimenten om mensen resistent tegen virussen te maken.

Wetenschappers hebben ook geprobeerd zonne-energie in capsules te vangen. Dat zijn de zogenaamde Light Artifacts in het spel. Als deze capsules in het jaar 3000 opengaan, voelen de Flock zich tot het licht aangetrokken. "Ze hebben zoiets nog nooit gezien. Maar zodra één van de Flock het Light Artifact heeft gepakt, wil de rest van de Flock hem pakken. Zo ontstaat een soort dans, waarin steeds weer een andere Flock de Carrier wordt. De Flock is gedoemd om uit te sterven, totdat er een paar Carriers overblijven op aarde."

Het is de bedoeling dat The Flock uiteindelijk via een platform als Steam beschikbaar komt op PC. Daarnaast wil Jeroen tijdens de Gamescom in Keulen proberen in contact te komen met Sony voor een downloadable release van The Flock op PlayStation 4.

Aardbeving

Hij wil mensen graag dingen laten ervaren. Dat is de voornaamste redenen dat Jeroen besloot zich bij de HKU aan te melden en spelontwikkelaar te worden. Die beslissing nam hij in 2011, toen hij als backpacker zeven maanden door Nieuw-Zeeland trok.

Op 22 februari 2011 rende hij uit een hotel dat instortte door een aardbeving. "Het leek alsof er een stoomtrein over het gebouw heen walste, overal zand opeens. De plek waar mijn tas en spullen stonden, was onder een muur bedolven."

In het plaatsje Christchurch waar Jeroen die dag verbleef, vielen 185 doden. "Dat was echt een enorme ervaring. Ik heb erge dingen gezien, maar ook heel veel hulp en liefde. Door een dergelijke ervaring veranderen mensen. Ikzelf ook."

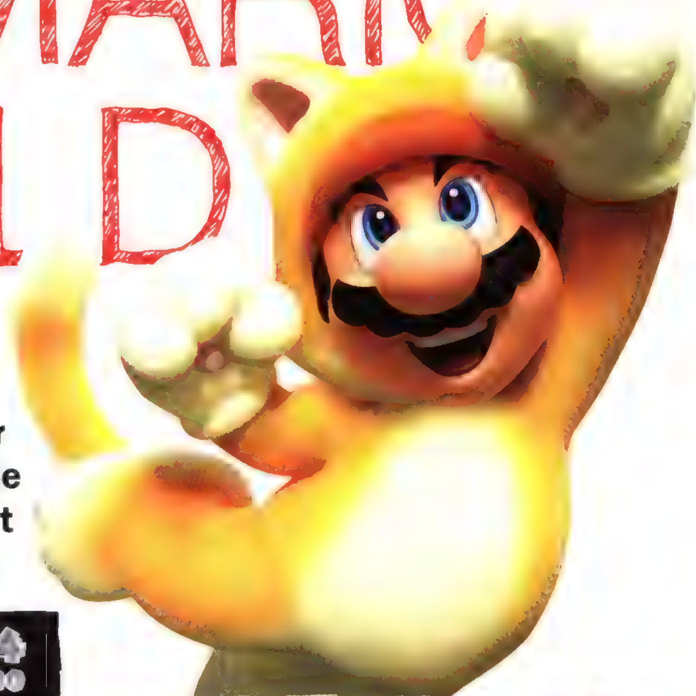
Jeroen ziet games als een potentieel medium om mensen ergens van te overtuigen. "Wanneer mensen zelf iets meemaken en zelf iets kunnen kiezen, maakt dat veel meer indruk dan wanneer ze volgen hoe dat in een film of boek gebeurt."

Hij hoopt met zijn games ooit mensen bewuster te maken van bepaalde situaties. "Maar zover is het nog niet. Eerst wil ik een goede gamedesigner worden." ✖



De afdeling Game Design and Development van de HKU. Hier, in Hilversum, worden de Miyamoto's van de toekomst opgeleid. Misschien.

SUPER MARIO 3D WORLD



Jurjen speelde vijf levels van de zoveelste Mario, wat hem onvermijdelijk deed denken aan vele oude Mario-platformers. Hij wil die klassiekers hieronder even aanhalen om bruggetjes te slaan naar de oude en nieuwe dingen die je in Super Mario 3D World kunt verwachten. Wordt hij weer wauw?





MARIO BROS. (1983)

De eerste Mario was tevens de eerste game waarin Mario door een buis kon gaan. Dergelijke transportbuizen zitten ook in Super Mario 3D World (SM3W), alleen zijn ze dit keer doorzichtig, zodat je eindelijk eens kunt zien wat er precies gebeurt als Mario door zo'n buis gaat. Bar weinig eigenlijk. Hij houdt zijn armpjes langs zijn lijf en glijdt er als een ingezeepte dildo doorheen.

Gelukkig tref je al snel complexe constructies van vertakkende buizen die worden bevolkt door vijanden, munten en bonussen - en dan wordt het interessant. Laat je Mario bijvoorbeeld eerst wat vuurballen in zo'n buis schieten om de vijanden te doden? En lukt het je vijanden in de buizen te ontwijken door op het juiste moment erin te duiken, of een bepaalde afslag te nemen?

De glazen buizen motiveren tot het soort planning en timing dat past bij Mario-gameplay als een ingezeepte dildo in je... eh, nou ja, laat ik het erop houden dat het prima past.

SUPER MARIO BROS. (1988)

Super Mario Bros. was de eerste scrollende Mario-platformer én de eerste game waarin Mario power-ups als de paddenstoel en vuurbloem kon pakken. Die zitten natuurlijk ook weer in SM3W, en uiteraard is er dit keer ook wel weer wat nieuws: een bel die Mario (of welk ander personage dan ook) in een kat verandert.

Los van de vlieg-power-ups, vind ik dit kattenbelletje de beste power-up sinds het blaadjewasbeerstaartje uit Super Mario Bros. 3 (1991, dat blaadje zit trouwens ook weer in SM3W).

Poes-Mario kan rollend met klauwen slaan, vanuit een sprong schuin omlaag duiken met uitgestoken klauwen, door smalle ruimten bewegen en tegen muren op klimmen. Nog niet overtuigd? Wacht maar tot je de game speelt en ontdekt hoe die nieuwe katachtige kwaliteiten zowel de actie (snel klauwend door vijanden maaien) als exploratie (muren beklimmen om geheimen te ontdekken) een nieuwe push geven. Bovendien oogt het allemaal superschattig - zeker als je de prinses in haar poezenpakje hebt gestoken.



SUPER MARIO BROS. 2 (1989)

Net als in Super Mario Bros. 2 kun je in SM3W niet alleen kiezen voor Mario, maar ook voor Luigi (springt hoger), prinses Peach (kan stukjes zweven, handig voor beginners) en Toad (het snelste personage, geschikt voor speedrunners en andere bikkels). En het mooie is: als je nog drie spelers in je huiskamer hebt gelokt, kun je gewoon met al die vier personages tegelijk door de levels rennen!

Natuurlijk kon je in New Super Mario Bros. Wii (2009) ook al met vier spelers tegelijk aan de slag, alleen was dat met identiek bewegende figuurtjes in een 2D-platformer, en speelt SM3W toch echt (de titel geeft al een hint in die richting) in drie dimensies. Zoals verwacht en gehoopt kunnen spelers elkaar ook weer oppakken - en weggooien.







Alleen al het idee om met mijn vaste Mario-medespelers (okay, ik geef het toe, ik ben oud en heb weinig gamende vrienden, dus ik bedoel mijn kids) de game deels samenwerkend en deels pestend te doorlopen vervult mijn hersenpan met vele vlammen der vurige furie.

SUPER MARIO WORLD (1990)

Behalve het woordje World heb ik nog maar weinig specifieke overnames uit deze SNES-topper in SM3W ontdekt. Ik zag wel terugkerende vijanden die in Super Mario World debuteerden, zoals de Charging Chucks (je weet wel, die American Football-spelers) en Kuribons (ronde Goomba's). En je kunt óók in SM3W weer een power-up in reserve houden, om deze later met een druk op de knop (minknop in dit geval) te laten verschijnen.

Ik heb helaas geen Yoshi's gezien, al was er wel een bonuslevel waarin je op de rug van een Yoshi-achtig waterwezen ging varen en springen.

De grote, allerbelangrijkste vraag op dit moment is echter: gaat SM3W net als Super Mario World en het recente New Super Mario Bros. U (2012) een heuse wereldkaart krijgen? In de demo die ik speelde was er nog niets van te zien, maar afgaande op het woordje 'World' in de titel zou ik zeggen: eigenlijk heeft Nintendo dit zichzelf nu verplicht, alleen al door dit woord te gebruiken. Star Road? Special World? Switch Palaces? Kom maar op!



weetje • weetje

Natuurlijk is een Wii U-spel van Nintendo niet compleet zonder speciale functies voor het tweede scherm. Daarom kun je dat scherm aanraken om vijanden en platformen te stoppen of, beter nog, geheime munten en blokken te laten verschijnen. Het doet denken aan co-star Luma uit Super Mario Galaxy 2 en de GamePad-functies uit New Super Mario Bros. U, maar vooruit, het is toch weer wat nieuws. Soort van.

SUPER MARIO 64 (1996)

Mario heeft de beweeglijkheid van de eerste 3D-Mario uit het N64-tijdperk geërfd. Dus om hoger dan gebruikelijk te springen kun je drie sprongen achter elkaar goed timen, vanuit gebukte positie springen, je afzetten vanaf een muur of scherp tegenovergesteld aan je renrichting lopen en springen. Vergeet ook niet hier en daar die coole handstand in de top van een boom te maken, je weet dat je het wil.

Net als in Super Mario 64 kun je tijdens de 3D-acrobatiek constant de camera draaien voor het beste zicht op de actie - wat gelukkig een stuk minder stug gaat dan in SM64. Dit keer kun je de camera niet alleen met de tweede stick maar ook met kantelingen van de GamePad besturen, al is de extra waarde van die tweede mogelijkheid me even ontgaan.

Anders dan in Super Mario 64 en vrijwel elke andere 3D-Mario moet je in SM3W geen sterren verzamelen maar gewoon naar het eind van elk level rennen. Inderdaad, zoals in Super Mario 3D Land.

> "DIT WORDT DE BESTE MARIO-PLATFORMER DIE SINDS SM GALAXY 2 IS VERSCHENEN."

SUPER MARIO 3D LAND

Je ziet in alles dat het voltooide Super Mario 3D Land als startpunt voor SM3W is gebruikt. Je ziet het vooral aan de kleurrijke, lineaire levels, die je met uitgekiende ontwerpen als vanzelf richting de vlaggenpaal aan het eind duwen, maar tegelijkertijd breed en open genoeg blijven om je aan te moedigen van het meest logische pad af te wijken en naar geheimen te speuren.

De algemene opzet, als uitgebreide versie van een portable game, is natuurlijk teleurstellend voor een ieder die net als ik had gehoopt op iets baanbrekends als Super Mario Galaxy (2007, afkomstig van dezelfde studio die deze SM3W maakt, trouwens). Toch, na uitgebreid spelen van de demo werd ik blijer en blijer en blijer en blijer, om uiteindelijk te concluderen dat deze game zeker in één adem met de op deze pagina's aangehaalde Mario's genoemd mag worden.

Hij wordt in elk geval beter dan recente, wat tegenvallende Mario's als Super Mario 3D Land, New Super Mario Bros. 2 (die had ik nog niet genoemd trouwens, komt uit 2012) en Super Mario Bros. U. Dit wordt dus sowieso de beste Mario-platformer die sinds Super Mario Galaxy 2 (2010) is verschenen. Om de vraag uit het intro nog maar even te beantwoorden: mauw.



KULUM





www.twitter.com/Spainkiller

Op reis naar:
Maastricht, waar de meest verrassende vrouw van Nederland woont.



Speelt:
Mario & Luigi: Dream Team, Killer is Dead en Spelunky.



Op deze pagina krijgt maandelijks een PU-redacteur de vrijheid om te schrijven over alles wat hem in het dagelijks leven bezighoudt. Deze maand is het de beurt aan Samuel die ons dingen toevertrouwt die zelfs wij niet over hem wisten...

RIVAL RAPTOR

Mijn liefde voor muziek is immens, maar zoals met elke grote liefde komt de passie in golven. Zo was 2012 qua muziek een vrij doods jaar voor mij, maar dit jaar kan ik er weer geen genoeg van krijgen. Ik bezoek weer lekker veel goede concerten en de tof-



ste raves, begin het plaatjesdraaien stukje bij beetje onder de knie te krijgen en ik heb nu sinds een half jaar weer een eigen band! We heten Rival Raptor (vette naam, toch?) en schrijven catchy rocknummers met een vleugje pop, een theelepel metal en een teentje punk.

En man, je wil niet weten hoe goed het voor me is om weer in een degelijke band m'n ding te mogen doen (zingen en als een hondsdolle Tasmaanse duivel over het podium razen)! Mezelf weer muzikaal kunnen uiten, maakt mij echt een gelukkiger en energieker mens, vooral als de muziek in kwestie snel, hard, catchy, pompend en lichtjes funky is. En we hebben grootse plannen, dus geloof me: we worden geen saai coverbandje dat drie keer per jaar in een rokerig kroegje staat te pingelen.

Als je op de hoogte wil blijven van wat we uitspoken, volg ons dan op Twitter: **www.twitter.com/RivalRaptor**

SAMUEL 2.0

Soms gaan de dingen in het leven niet zoals je wil. Soms moet je gigantische knopen doorhakken en drastische keuzes maken om het pad van geluk weer te kunnen bewandelen.

Daarom heb ik besloten om heel veel dingen achter me te laten en met een schone lei te beginnen. Ik heb de afgelopen maanden mijn 'computertje' opnieuw opgestart, als het ware! Ik heb daarom behoorlijk wat kennissen 'de deur gewezen', maar heb ook weer veel nieuwe vrienden gemaakt. Ik heb m'n relatie verbroken, maar ook een geweldige nieuwe vrouw ontmoet. Ik heb m'n hele dieet omgegooid en kook nu veel gezonder en vaker. Ik heb mezelf beloofd minder uit te gaan en ben eindelijk weer gaan sporten. Ik heb troep die ik nooit meer gebruikte, weggegeven of verkocht - van kleding tot oude

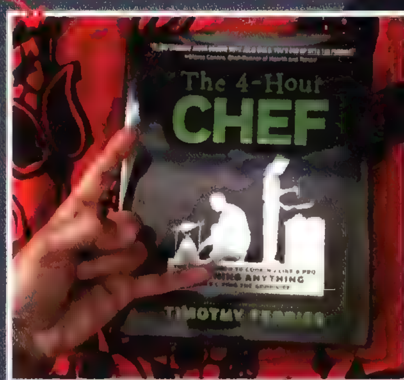


videogames. In feite heb ik de afgelopen tijd eindelijk de dingen gedaan waarvan ik al jaren wist dat ik ze moest doen om wat structuur aan te brengen in dat drukke, chaotische hoofd van me. En het voelt goed.

Nu nog een nieuw appartementje (eentje waarin ik me meer op m'n gemak voel) en dan ben ik eindelijk de 'Samuel 2.0' die ik al een hele tijd wil zijn!

LEEST MOMENTEEL

Hét kookboek voor de echte man: The 4-Hour Chef. Het is geschreven door de hedendaagse 'uomo universale' en eindbaas Tim Ferriss, en hij leert je niet alleen koken, maar ook hoe je een betere kok wordt door andere mannelijke skills te masteren. Zelfs het leren zélf krijgt een upgrade doordat hij je dingen voorschotelt als het Pareto-principe. Verplichte kost voor iedereen met een penis.



WHAT'S IN A NAME?

Mensen vragen mij vaak waarom ik op het internet (en bij optredens) 'Spainkiller' word genoemd. Grappig genoeg heb ik die bijnaam niet te danken aan m'n Spaanse roots; het heeft niets te maken met het willen 'killen' van 'Spain'. Nee, Spainkiller is het samenvoegsel van mijn voorletter, S, en het Engelse woord voor pijnstiller: painkiller. In een ver verleden heb ik namelijk een keer het bekende metalnummer Painkiller van Judas Priest gecoverd met m'n oude bandje, en dat beviel me zo goed dat ik binnen no time een nieuwe roepnaam had! Toegegeven: hij klinkt cheesy en zelfs ietwat grof, maar, hé, zo ben ik zelf eigenlijk ook wel een beetje, nietwaar?



BATMAN
ARKHAM ORIGINS



"Wouter, die superhelden van je, dat zijn toch gewoon weirdos met een spandex-fetish?", aldus Graddus. "Wat? Jij cultuurbarbaar! Onopgevoede Randstedeling!", fulmineerde onze Veendammer, "Ga verdomme Arkham Origins maar eens firstlooken! Speel je ook eens een échte game in plaats van die domme voetbalspelletjes."

Heeeeey hallo daar, en welkom in het parallelle PUniversum! Een wondere wereld waarin Jurjen de nieuwe Call of Duty recenseert, Samuel zijn licht over FIFA 14 laat schijnen en Ed de soep in de bedrijfskantine van expertise-commentaar voorziet. Oh, en ondergetekende de First Look van Batman: Arkham Origins schrijft, natuurlijk. Als dat maar goed gaat.

Village People

Geloof me: ik ben waarschijnlijk de grootste comic-n00b van het westelijk halfrond. De eerste twee Arkham-titels heb ik bijvoorbeeld met geen vinger aangeraakt.
Ja, ik weet het, dat is heel slecht – het zijn geweldige games. De gedachte echter dat ik één of andere vleermuis onder de knoppen heb, die ook nog eens een kostuum aanheeft waarnaast de Village People heteroseksueel lijken, is mij gewoon too much. Geldt eigenlijk voor al die comic-helden.



"EEN HEUSE COD-BEATER VOOR COMIC-G33KS!"

Gelukkig heeft Arkham Origins veel raakvlakken met The Dark Knight, een film die ik wél wreed vond (al had dat ook met Christian Bale te maken). Lekker gritty, een duister sausje en natuurlijk een hoofdrol voor The Joker – de geniale gek die bewijst dat mannen met make-up wel degelijk cool kunnen zijn.

Smakelijke focaccia

Dus reis ik af naar Warner Bros. in Londen om de multiplayer van de nieuwe Bats-game eens uitgebreid onder de loep te nemen. Een primeur voor de serie, die tot nog toe puur en alleen op de eenzame speler was gericht.
Terwijl ik mezelf neervlij in een veel te comfortabele stoel en een hapje van een veel te smakelijke focaccia met tonijn neem, kan ik het stiekem nog steeds niet geloven: ik, Graddus de comic-n00b, ga als één van de eerste personen op aarde de MP-mode van Arkham Origins checken! Zou Wouter al spijt hebben dat hij niet zelf is gegaan?

Gotham City als strijdveld

Terwijl de singleplayer-campagne wordt verzorgd door Warner Bros. Montreal, is Splash Damage de uitverkoren ontwikkelaar om de meerspelerstand te maken.
Op internet gonsde het al tijden van de geruchten over een eventuele multiplayer in Arkham Origins. Grote vraag hierbij: hoe de fuck gaan ze dat aanpakken? Het antwoord is: door niet te veel in te leveren op de fantastische singleplayer.

Die SP stoelt volgens de mensen van Warner op twee pilaren: free-flowing combat die je zo ingewikkeld kunt uitvoeren als je zelf wilt, en een meer stealthy aanpak, waarin je als 'invisible predator' de vijand te grazen neemt. Vooral dat laatste klinkt als muziek in mijn n00boortjes.
Arkham Origins' multiplayer kan het beste worden omschreven als een kruising tussen verstoppertje en survival horror, gepeperd met een flinke snuif tactiek. Elk potje bestaat uit een bittere strijd tussen drie verschillende facties: de Heroes (Batman en Robin), de Joker-gang (trawanten van de kwade clown) en de



weetje • weetje

Arkham Origins' multiplayer kent – naar goed multiplayergebruik – een shitload aan perks en andere unlockables. Zo kun je personages onder andere nieuwe outfits aanmeten en geloof me, daar zitten een aantal hilarische tussen.





Bane-gang (krachtpatsers die de brute Bane dienen). Chaos is het resultaat, of zoals Splash Damage het zelf verwoordt: "Gotham City is a battleground!".

Hunter en hunted

De drie teams hebben elk hun sterke en minder sterke punten. Zo zijn Bats en Robin natuurlijk meesters van de stealth. Ze verschijnen plots vanuit de lucht of een schaduw om toe te slaan. Daarnaast heeft het duo – net als in de singleplayer – permanent beschikking over de detective mode, een soort X-ray-visi-on waarmee je door muren kijkt en vijanden ziet oplichten.

De Bane- en Joker-schurken zijn gewapend met dikke mitrailleurs, granaten en ander oorlogstuig, maar zijn een stuk minder mobiel dan de helden. Wel hebben ze ook X-ray-zicht. Enige nadeel: deze werkt op een batterij, die om de zoveel tijd moet opladen. En zonder deze gadget ben je een makkelijke prooi!

Op tactisch vlak hebben Battyboy en Robin dus de overhand. Echter, door goed samen te werken, maken de Baners en Jokers ook absoluut een kans. De rollen kunnen dan snel omdraaien – wie is eigenlijk hunter, en wie hunted?

Vleermuis-vleugeltjes

Tijdens het eerste potje van mijn speelsessie begin ik direct als Batman. Vet! Ik zal die comic-nerdjes eens een poepie laten ruiken... Of toch niet?

Want heremejezus, wat heeft die vleermuis veel verschillende moves, trucjes en andere shizzle onder de knoppen. Het feit dat ik nog nooit eerder een Arkham-game heb gespeeld, wreekt zich nu. Ongecontroleerd waggel ik door de gangen van Blackgate Prison. In plaats van superheld, voel ik me een dronken malloot. Dan spot ik één van de Jokers; hij heeft mij nog niet gezien. Sneaky loop ik op hem af. Maar net op het moment dat ik zijn nek wil omdraaien, stormt meneer Bane ineens door het scherm.

De reus pakt me bij mijn vleermuisvleugeltjes, legt me over zijn knie en *KNAK* breekt mijn rug als een twijgje. "Who is the n00b playing with Batman?", hoor ik een collega-journalist schreeuwen. Ik zak nog iets dieper mijn zetel in...





Ronde twee

Goed, ronde twee dan maar; ditmaal speel ik als één van Jokers vriendjes. Mijn viezige, groene clownshaar wappert in de wind en mijn scheve glimlach is genoeg om zelfs Batman bang te maken. En anders wordt hij dat wel van mijn dikke mitrailleur!

Zelfverzekerd wandel ik rond, af en toe scannend met mijn X-ray. Hey, daar staat zo'n smerige Bane-pipo. *Ratatatatata*. Yeeeah, take that, mofo! Mijn eerste ki... *swoooosh* - voordat het beeld op game over gaat, zie ik van boven nog net een zwarte cape fladderen.

Ok, zó moet je dus met Batman spelen.

Call of Duty-beater?

Naarmate de matches verstrijken, merk ik dat ik steeds beter wordt. Daarnaast valt me op hoe goed gebalanceerd Arkham Origins' multiplayer eigenlijk wel niet in elkaar steekt. Een knappe prestatie, zo met drie verschillende facties die elk hun eigen krachten en zwaktes kennen.

Weet je, Bats en ik zullen waarschijnlijk nooit de beste vrienden worden. Daarvoor is die vleermuis net een tikkeltje te... tja, excentriek. Toch kan ik er niet omheen: de MP van Arkham Origins is bijzonder vermakelijk, voelt fris en zeer gevarieerd. Dit heeft de potentie een heuse Call of Duty-beater voor comic-g33ks te worden!

...

Ik bedenk me ineens: zou ik over een paar maanden niet ook de review mogen doen? Wouter? Wooouuuterrr???



weetje • weetje

Bane en de Joker zijn tijdens MP-matches niet van meet af aan beschikbaar. Je zal ze moeten unlocken, door een bepaald aantal kills te maken. Maar heb je dat eenmaal gedaan: MAYHEM!!!



Wouter in het LANd van de klassieke nerd

QUAKECON 2013



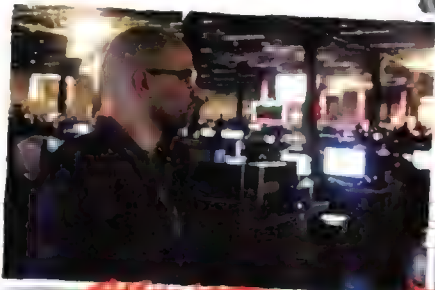
In misschien wel de meest geeky week van z'n leven, tufte Wouter van de Star Wars Celebration in Essen vrijwel direct door naar de QuakeCon in het woestijnachtige Dallas, Texas. Daar kwam hij tot zielverpletterende conclusies over zichzelf, nerds, geeks en de zin van het gamen.

Het Hilton Anatole in Texas is een hotel zo groot als de gemiddelde Super Star Destroyer. Het bestaat uit twee torens, die beide helemaal tot de nok toe gevuld zijn met kamers. Zestien etages hoger eindigen de torens in een gigantisch, glazen raamwerk dat waarschijnlijk in scherven zo groot als auto's zal versplinteren, mocht The Hulk er ooit eens een hunebed van een steen doorheen flikkeren.

Tussen en rondom deze twee 'Spires' bevinden zich lobby's, restaurants, winkels, vergaderruimtes en zoveel pompeuze, loze ruimte, dat je er gemakkelijk een dinosaurusdierentuin in kwijt kan.

Nou is Amerika niet vies van een beetje overdrevenheid, en aangezien ik vaker dan eens in Las Vegas ben geweest, is de bizarheid van dit gebouw niet helemaal nieuw voor me. Maar het publiek dat door deze gangen en semi-troonzalen loopt, zorgt toch voor een nogal verrassend plaatje.

Het zijn namelijk vooral dikke gasten met zwarte T-shirts, brillen en baarden die met elkaar lijken te communiceren door een hard geluid te produceren dat klinkt als 'Whoopwhoop!' en vaker wel dan niet pizzadozen met zich meedragen. Op de QuakeCon zie je ouderwetse LAN-party-nerdiness floreren tegen een achtergrond van potsierlijke, Amerikaanse welgesteldheid. En ja, dat is redelijk WTF.





THE IMPOSSIBLE

Het is hem misschien niet meteen aan te zien, maar deze man is een pionier, een revolutionair, een baanbreker. Hij verzocht mij of ik hem niet bij z'n naam wilde noemen (hij is een Brit en die hebben iets genaamd 'discretie' of zo?) en ook mag ik het magazine waar hij voor werkt niet vermelden (ik drop wel even een hint: RAND), maar toch moet deze topper even z'n verdiende credit krijgen. Hij is namelijk een van de eerste gamejourno's ooit die op een trip meer scoorde dan alleen goodies. Jawel, deze man nam even goed gebruik van het Hilton Anatole om daarin een blonde Texaanse schone op z'n bouncy hotelbed te laten stuiteren. Cheers, mate!









Ik liet inderdaad het klassieke woord nerdiness vallen, want het publiek op deze conventie is beduidend anders dan op de meeste cons waar ik ben geweest.

Hier zie je erg weinig gezinnetjes, zoals op een Star Wars Celebration, en is het aantal cosplayers nihil, anders dan op bijvoorbeeld de Comic-Con.

Op QuakeCon dus niet van die geeks die genieten van een overdreven snuif popcultuur, maar een wat minder kleurrijk volk dat eigenlijk veel eenvoudigere doeleinden nastreeft: gamen en lol trappen. Maar dan vooral gamen.

Daar is dan ook genoeg gelegenheid voor in de twee QuakeCon-zalen, waarin je, LAN-party stijl, je eigen meegebrachte PC kan stallen.

Het beeld is vertrouwd voor een ieder die wel eens op grootschalige wijze geLANd heeft: dikke, zwaar gemodificeerde PC's staan te ronken naast trotse eigenaars. Eentje ziet eruit als een ijsblok en heeft een uiterst bruut waterkoelingssysteem, een andere heeft de vorm van een gettoblaster en weer een andere heet 'Hoth Box' en staat vol met Star Wars-figurines. Hoewel er af en toe een controller verschijnt, is er geen console te vinden in deze enorme zaal; dit feestje is duidelijk PC-only.

Op de schermen zie ik Skyrim, League of Legends, GTA IV-mods en minder makkelijk te identificeren games; alles lijkt op Ultra-settings te staan en loopt zo soepel en haperloos als baconvet door de aderen van de Epic Meal Time-knakkers.





Hoewel het publiek voor het grootste gedeelte uit de eerder genoemde, in zwarte t-shirts gehulde vetbergen bestaat, zijn er ook genoeg meisjes te vinden.

Slechts een handvol daarvan zijn van die aandachtsgeile sloeries die nooit genoeg zullen krijgen van begerige blikken en daarom halfnaakt naar dergelijke events gaan, hoewel ze waarschijnlijk nog niet eens zouden weten wie Gordon Freeman is als hij ze met zijn breekijzer op hun smoel zou slaan.

Nee, het gros van de dames op QuakeCon lijkt net zo hardcore als de dudes. Sommigen zijn vriendinnetjes van de aanwezige LANers, die samen met hun vriendjes al gamend onder een dekentje kruipen terwijl de arme Jabba's jaloers toekijken.

Maar ook zijn er groepjes vriendinnen, compleet met eigen meegenomen, indrukwekkende hardware, die net zo lang doorspelen totdat ze op hun toetsenbord in slaap vallen.

Minder veelvuldig aanwezig dan de vrouwen zijn vijftig- of zelfs zestig-plussers, maar degenen die er zijn kijken net zo geconcentreerd en gehypnotiseerd naar hun 32 inch-scherm als hun 40 jaar jongere mede-gamers.

Lui van hogere leeftijd komen echter nooit in vrouwelijke variaties, dus ik kan helaas niet zeggen dat deze Con alle lagen van de bevolking weet te representeren. Maar het scheelt niet veel of het was een ware Mos Eisley Cantina.







In een derde zaal schreeuwen mensen om goodies en worden T-shirts verkocht op een soort mini-mini-E3, maar dat is het commerciële gedeelte van de QuakeCon en niet de ziel van deze conventie. QuakeCon is namelijk de ultieme verzamelplaats, de Jedi Temple zo u wilt, van een trots en prachtig ras: de Old Skool LAN-Nerd.

Dit bijzondere wezen is geen sociaal achtergestelde kluizenaar, zoals mensen die liever naar het nieuws kijken en sporten in plaats van te gamen graag denken. Nee, dit is een uiterst sociaal groepsdier dat het liefst te allen tijde iemand bij z'n zijde heeft... zolang diegene maar aan het gamen is en niet teveel zijn bek opentrekt. Amen, broeder van een andere moeder LAN-Nerd, amen. ✖





WOLFENSTEIN

Naast The Elder Scrolls Online (check de coverview) speelde ik op de QuakeCon ook de 'The Brigmore Witches' DLC van Dishonored en Wolfenstein: The New Order. Check voor meer details het awesome filmpje op www.pu.nl/QuakeCon2013Games. Wil je meer bewegende beelden zien van de QuakeCon, dan moet je zeker even deze link volgen voor een misschien nog wel dikker PU-TV item: www.pu.nl/QuakeCon2013



JUST...
SLAM HARDER!
WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM
POWER TO THE BEAT

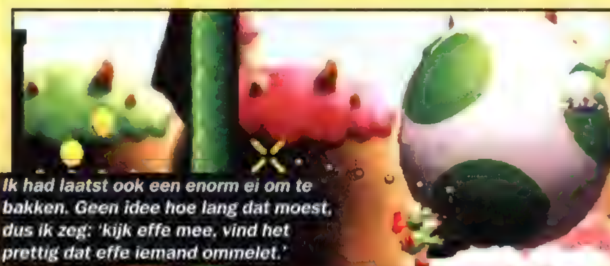


YOSHI'S NEW ISLAND

We krijgen natuurlijk nog de nieuwe Pokémon en Zelda, maar verder vindt Jurjen de lijst met toekomstige releases voor de 3DS wat magertjes ogen. Aan die indruk heeft zijn speelsessie met de 'nieuwe' Yoshi's Island niets veranderd.

PREVIEW · 3DS

Toen Super Mario World 2: Yoshi's Island in 1995 verscheen, vond ik het spel in eerste instantie tegenvallen. Was dít de nieuwe Mario? Een spel dat leek getekend met wascokrijtjes en werd ondersteund door muziekdoosjesmuziek? Een spel waarin je niet Mario maar Yoshi bestuurde? Een spel waarin Mario was gedegradeerd tot een jankende baby op de rug van dat rijdier?



Ik had laatst ook een enorm ei om te bakken. Geen idee hoe lang dat moest, dus ik zeg: 'kijk effe mee, vind het prettig dat effe iemand ommelet.'

Een spel waarin je vijanden en hindernissen kon passeren door er simpelweg doorheen te rennen en de luchtbel met de jankende Mario erin aan de andere kant weer op te pikken? Ja, dit was de nieuwe Mario en hij was misschien wel een tikje te vernieuwend voor mij.

Ik kon het spel pas waarderen toen ik het niet langer zag als de nieuwe Mario, maar als, gewoon, iets nieuws. Toen dat eenmaal was gelukt, ben ik zelfs van het spel gaan houden.

Hergebruik

Nintendo was in 1995 een ander bedrijf dan tegenwoordig. In de jaren negentig kwam Nintendo met geheel nieuwe franchises als Unirally, Killer Instinct, F-Zero, Pilotwings, Star Fox, Super Mario Kart, Stunt Race FX en Donkey Kong Country, en kregen vervolgspellen als Legend of Zelda: A Link to the Past, Super Metroid en, daar is ie dan, Super Mario World 2: Yoshi's Island zó veel nieuwe elementen dat het eigenlijk compleet nieuwe spellen waren.

Tegenwoordig doet Nintendo meestal aan hergebruik van oude spellen en elementen, en zoekt het bedrijf wat innovatie betreft vooral naar creatieve manieren om woordjes als 'New', '3D' of 'Returns' ergens in de titel te krijgen.

Ik heb inmiddels de eerste levels van Yoshi's New Island gespeeld, en geloof me, dat woordje New is wat dit spel betreft compleet misplaatst. Laten we dus eens net zo innovatief als Nintendo doen, en het spel een nieuwe naam geven.



weetje • weetje

Yoshi's New Island wordt ontwikkeld door Arzest, een clubje voormalig Artoon- en Sega-medewerkers dat sinds de oprichting in 2010 weinig bijzonders heeft gedaan. Okay, ze hebben een paar minigames gemaakt voor Wii Play: Motion, maar dat is niet echt iets om trots op te zijn.

Mega

In Yoshi's Old Island voor de 3DS is het wascokrijteffect nog steeds aanwezig, maar dan op een vernieuwde manier. Er wordt gespeeld met focuseffecten, waardoor elementen op de achtergrond minder scherp in beeld verschijnen. Sommige elementen lijken niet getekend met wascokrijtjes maar met potloden, waterverf of olieverf. Yoshi, Baby Mario en de vijanden zijn minder plat. In eerste instantie lijken dat de vernieuwingen te zijn.

Ik dacht serieus dat ik een ordinaire remake speelde, totdat ik een enorm groot ei vond. Dit ei kan net als de gebruikelijke kleine eieren door Yoshi worden weggeschoten, alleen is dit mega-ei blijkbaar zo mega dat hij dwars door alle blokken en buizen gaat. Zo kun je dus complete levels slopen, en toegang krijgen tot eerder geblokkeerde gebieden. Voor het best mogelijke resultaat kun je voorafgaand aan de lancering van een mega-ei via een speciaal blok een overzicht van het hele level bekijken.



Dus vooruit, het is weinig subtiel, maar dit mega-ei moeten we zeker als nieuw spelelement aanmerken.

"Dit is Nintendo op z'n slechtst."

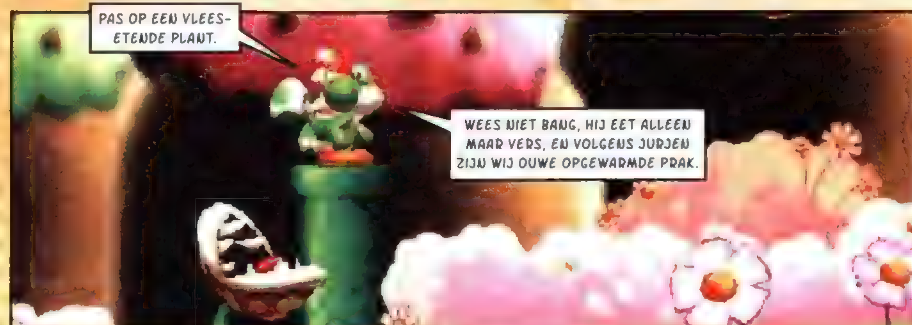
Pijn

Had Yoshi's Old Island dit weinig subtiele nieuwe spelelement ook nodig? Niet echt, natuurlijk. Het spel had van zichzelf al genoeg lekker gekke elementen, zoals de transformerende eindbazen, de mogelijkheid om als Super Baby Mario tegen muren op te rennen en de momenten waarop Yoshi in een autootje, treintje, graafmachine, helikopter of onderzeeër veranderde.

Dat waren van die elementen waardoor ik van het spel ben gaan houden. De elementen waardoor het spel al zo bomvol variërende spelsituaties zit, dat de toegevoegde mogelijkheid om levels met mega-eieren te slopen misschien zelfs wat te veel van het goede wordt.

Wellicht tref ik in latere levels nog verzachtende omstandigheden, maar mijn eerste ontmoeting met de remake van deze oude vlam heeft me vooral pijn gedaan.

Het spel wat ik in 1995 nog té vernieuwend vond, is nu gewoon té gemakzuchtig 'vernieuwd'. Dit is Nintendo op z'n slechtst. ★



VERWACHTING JURJEN:

Verwacht weinig nieuws. Een mega-ei. Ennuh, nou ja, dat dus. Een mega-ei en verder weinig nieuws. Move along now.

- Stijl is er niet echt beter op geworden.
- Het woordje New in de titel is volstrekt misplaatst.
- Hoe kan Miyamoto dit toestaan?

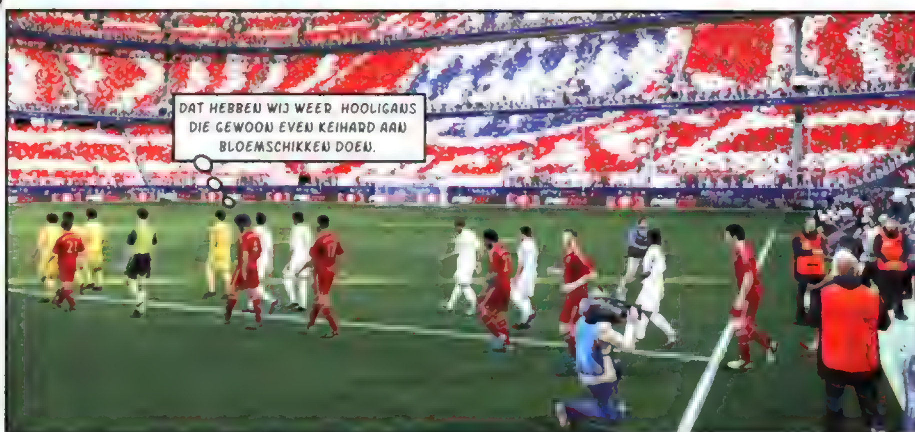
PLATFORMER
ARZEST / NINTENDO
2014

PRO EVOLUTION SOCCER 2014

XBOX 360 | PS3 | PC | PSP | PREVIEW



Als verwende Ajacied, gruwt Graddus van de recente (verkoop)prestaties van Pro Evolution Soccer - zijn andere grote voetballiefde. Maar ook voor voetbalspellen geldt: een fan ben je niet voor even, maar voor je hele leven. Toch, Graddus?



Voor een PES-fan als ik zijn het zware tijden. Degradatievoetbal, in plaats van meedoen om het kampioenschap – dat was pakweg vijf jaar geleden wel anders! Nu zou ik hier een mooi verhaal over clubliefde, trouw en andere ontberingen neer kunnen pennen, of over hoe het PES-fanschap veel raakvlakken met dat van verstokte Feyenoorders heeft. Dat doe ik echter niet. Want mijn liefde voor Konami's footie blijft. Tenminste: voorlopig nog wel.

Pure essentie

FIFA mag de charts inmiddels harder domineren dan Barcelona in zijn gloriedagen de Champions League, bij ons op de PU-redactie spelen we 'gewoon' elke lunchpauze PES. Waarom? Simpel. De spellen bieden de pure essentie van voetbal: snel tikken, vloeiende flankaanvallen en een ongeëvenaard gevoel van controle. Het is de reden dat PES uiteindelijk leuker is dan FIFA.

Maar dat was vroeger. Dit jaar beginnen beide footies weer op 0, net als Ajax, PSV en zelfs RKC aan het begin van de Eredivisie nog op gelijke hoogte staan. Van FIFA 14 hebben we de afgelopen maanden al het nodige kunnen checken. En zeker, dat zag er goed uit. Dus hoe zou PES 2014 – met de kracht van de nieuwe Fox Engine (TM) achter zich – het dit seizoen doen?



weetje • weetje

PES staat bekend om zijn sloppyness aangaande transfers. En ja hoor, in de versie die ik speelde, zat Barcelona-aankoop Neymar nog gewoon bij Santos. Zucht.

Stuk trager

Tijdens mijn eerste potje tussen Bayern München en het Braziliaanse Santos (twee van de vier speelbare previewteams), ben ik er al na een paar balcontacten achter dat PES 2014 een stuk trager speelt dan voorgaande delen.

Dat ligt niet aan het gedrag van de leren knikker: die rolt nog altijd over het gras als een biljartbal met topspin. Nee, het zijn de spelers die het verschil maken.

Waren snelheidsduivels in PES 2013 nog lichtelijk overpowered (een losgeslagen Messi was simpelweg niet meer te achterhalen), daar ligt de nadruk dit jaar veel meer op het fysiek.

Sterke middenvelders als Javi Martinez smoren met een goedgetimed blok een veelbelovende aanval in de kiem. Rikketikken en zoeken naar een opening, of anders een opportunistische peun op je nr. 9 zijn vaak de beste oplossing.

Dit zorgt ervoor dat het ge-





Omdat ze voor hem geen kapsel hoeven te modelleren, is er dit jaar buitensporig veel aandacht uitgegaan naar de vormgeving van Robbens neus. Dat is dan ook wel een beetje een ding. In een volgepakte Indiase sweatshop is er drie weken naarstig aan gewerkt, en nog klopt 'ie niet helemaal.

vecht voornamelijk op het middenveld plaatsvindt – net als in het echte voetbal, dus. Én net als in FIFA, waar PES 2014 duidelijk leentjebuur bij speelt. Resultaat is meer realisme, maar de PES-fan in me staat toch niet te juichen. Moet een voetbalploeg immers niet altijd van eigen kracht uitgaan? In het geval van PES was dat de laatste jaren toch echt de pure fun. Maar misschien moet ik gewoon nog even wennen, hoor.

Vliegende panters

PES 2014 kent gelukkig ook genoeg 'positieve' wijzigingen. De nieuwe graphics die de Fox Engine op het scherm tovert, bijvoorbeeld.

Spelers ogen übergedetailleerd. Zo klopt de jaap in het gezicht van Ribery exact (ik heb het geGoogled!) en loopt de kale knikker van Balotelli lekker te glimmen in het zonnetje – een perfecte showcase voor de nieuwe lichteffecten!

Ook de stadions zijn stukken sfeervoller. Zo hangt er in de Alianz Arena van München een schitterende Tifo voor de plaatselijke FC, en zijn de Italiaanse supporters uitgedost in hun mooiste azuurblauw. Ja, ingezoomd is het publiek nog altijd pixelkots, maar van een afstandje is het nét tv-kijken. Keepers – altijd één van de achilleshielen van PES – halen gelukkig geen clownscapriolen meer uit. Sterker nog, ze zweven door de lucht als vliegende panters en rollen over de grond als varkens in een veld verse truffels. Heerlijk! Speel alleen niet op ze terug; hun balaannameme is beroerder dan die van de dames van SV Bal-op-het-dak.



Heiligschennis

Toch zijn er, behalve het lagere tempo, meer dingen die me aan PES 2014 irriteren. Zo vind ik het erg jammer dat het manueel diepsturen van medespelers eruit gesloopt lijkt. Dit was immers één van de leukste dingen uit PES 2013 – ik had zelfs mijn hele spel erop ingericht. Nu is het alsof Ajax ineens 4-4-2 gaat spelen, heiligschennis! Hopelijk wordt de feature alsnog geïmplementeerd in de uiteindelijke versie, want dit voelt als een stap terug in de tijd.

> **"Alsof Ajax ineens 4-4-2 gaat spelen, heiligschennis!"**

Daarnaast is ook het schieten van afstand 'realistischer' gemaakt. Of lees: tammer. Want waar zijn de ongehoord harde blaffers? Van die peunen waarmee je een deuk in een betonnen muur trapt? Waarom zitten er alleen nog maar trainingsballetjes in, Konami? WAAROM? Loeihard op doel poeieren was misschien wel dé grootste kracht van PES. Hopelijk wordt ook dit dus nog getweaked.

Fundamenteel mis

Het meest schokkende is toch wel dat 'normale' steekballetjes (die met Y of driehoekje) véél te goed werken. Ik speelde met Italië tegen Duitsland en zoals je weet staat daar de houterige wehrmachtmof Per Mertesacker in de achterhoede. Bij vrijwel elke dieptebal werd de man er genadeloos uitgesprint. Ok, Perretje is niet de snelste, maar dit is ridicuul.

Omdat ik het in eerste instantie niet kon geloven, testte ik het nog een keer – nu tégen Italië. Zou wereldverdediger Chiellini hetzelfde hebben? Dan mag je de achterhoede-A.I. in PES 2014 gerust gebroken noemen. Althans, in deze previewversie. En verdomd, ook Italië heeft er last van. Het betekent dat er (momenteel) iets fundamenteel verrot is aan de kern van het spel. Kinderziektes van de Fox Engine? Als PES-fan hoop ik het van ganser harte.

Speel je de game louter in multiplayer, dan is het natuurlijk geen ramp. Je kunt één en ander prima maskeren door zelf adequaat in te grijpen. Maar dat is toch een beetje als een pleister op een gapende vleeswond plakken. ★

GRADDUS VOORSPELT: EINDSTAND EREDIVISIE

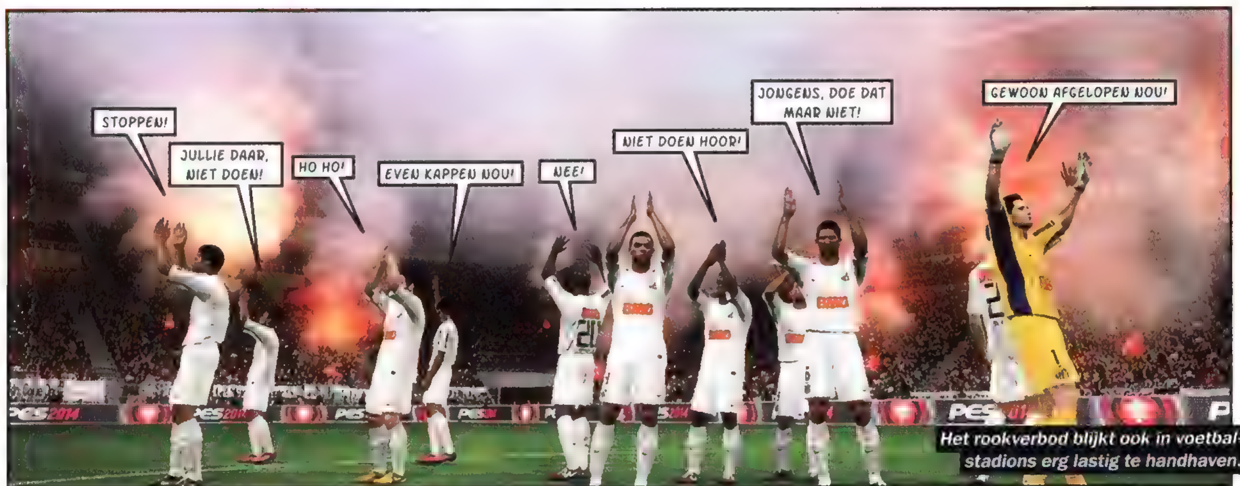
Als zelfs onbenullen als Ronald Waterreus en Hans Kraaij Jr. hun mening over voetbal in het openbaar mogen ventileren, dan mag ík dat zeker. Pak de Toto-formuliertjes er dus maar bij – opa Graddus geeft je nu alvast de eindstand van de Eredivisie voor het seizoen 2013/2014!

Ajax – Met een team dat bijkans hetzelfde is gebleven als vorig seizoen, kan titel nummer 33 de Amsterdammer niet ontgaan.

PSV – Goede investeringen ten spijt, zal over 34 wedstrijden blijken dat PSV nog altijd geen voldoende ingespeeld geheel heeft.

Feyenoord – Veel eigen jeugd, een hondstrouw publiek en de kracht van de Kuip maken de gunfactor voor Feyenoord hoog. Meer dan de derde plek zit er echter niet in.

Degradant – Go Ahead Eagles en Cambuur zijn de 'new boys', maar mijns inziens vliegt het uitgeholde RKC er dit jaar rechtsreeks uit.



Het rookverbod blijkt ook in voetbalstadions erg lastig te handhaven.



VERWACHTING *GRADDUS:*

Buiten dat ik het tragere realisme niet echt dig, heeft Konami op verdedigend A.I.-gebied nog heel wat werk te verrichten. Als ze dat niet in orde krijgen, kan PES dit jaar in elk geval op één seizoenskaart minder rekenen.

- Supersfeervolle stadions en levensechte spelers, met dank aan de Fox Engine
- Het oude PES-gevoel zit er nog altijd lekker in…
- … al is het minder dan in voorgaande jaren
- De verdedigende A.I. lijkt kapot

FOOTIE
KCET / KONAMI
26 SEPTEMBER 2013



Geheime organisaties die buitenaards leven en UFO's onderzoeken komen echt niet alleen in The X-Files voor. The Bureau: XCOM Declassified is een game die volledig om deze materie draait, maar volgens Jan is er veel meer aan de hand...

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

Zin en onzin van onderzoek naar buitenaards leven

"Je kunt je afvragen waarom regeringen zo geïnteresseerd zijn in buitenaards leven. Natuurlijk is er de urgentie van bescherming tegen wat voor krachten dan ook, maar de onderliggende gedachte is veelal die van weaponization".

Aan het woord is Nick Pope, voormalig UFO expert van het Engelse Ministerie van Defensie en een heuse beroemdheid op het gebied van alles wat met buitenaards leven, complottheorieën en vliegende schotels te maken heeft. Daarnaast, en dat weten maar weinigen, heeft de man al in 1982 [redacted]

Do you believe?

In de jaren negentig leidde Nick Pope drie jaar lang een uiterst geheime afdeling voor de Britse regering. Zijn dagtaak? Het analyseren van diverse UFO waarnemingen in en rondom Engeland. Een uiterst serieuze zaak want er werd door zijn superieuren met alles rekening gehouden.

Was en is Pope een Britse variant op Fox Mulder uit de X-Files? "Zeker niet", stelt Pope zelf, "ik ben weliswaar geen uitgesproken scepticus maar verre van een 'believer'. Ik zit er precies tussenin. Ik was dan ook verrast toen ik een telefoontje kreeg van [redacted] en gevraagd werd de afdeling [redacted] te leiden."

Tweaks

Ik spreek Nick Pope in Navato, een plaatsje onder de rook van San Francisco waar hij de makers van The Bureau als externe consultant heeft bijgestaan. In hangar 10 van een voormalige luchtmachtbasis van het Amerikaanse leger (wel heel erg toevallig?) resideert 2K Marin, de ontwikkelaar die zichzelf definitief op de kaart zette met BioShock 2.

Jammer dat hun andere game, [redacted]: [redacted], om nooit opgehelderde redenen nooit het licht heeft mogen zien, maar met The Bureau toont men wel degelijk aan over een flinke scheut talent en zelfreflectie te beschikken.

De game die ik vandaag mag spelen, lijkt in weinig meer op de XCOM game die ik in 2010 voor het eerst op de E3 zag. Van de Brothers in Arms-achtige first-person shooter waarin je slechts een paar simpele commando's kan geven, is weinig meer over.

Na vele tweaks en tests beschikt het spel inmiddels over een third-person shooter camera, is de game veel tactischer van aard en heeft het bovendien behoorlijk wat RPG elementen gekregen. Er werd mij eveneens verteld dat de [redacted] en [redacted] uiteindelijk ook het spel gehaald hebben, en daar ben ik maar wat blij mee.

Geheime organisatie

Mocht Pope bij aanvang van zijn baan bij Defensie geen uitgesproken believer zijn geweest, de hoofdrolspelers van The Bureau: XCOM Declassified kunnen niet anders dan geloven, want de buitenaardse invasie is gewoon een keihard feit.



Je loopt met zo'n ding nog meer voor lul, dan anno 2013 met zo'n geel 'livestrong'armbandje.





Bij de start van de game wordt er op het hoogste niveau van de Amerikaanse regering vergaderd. Het is 1962 en er is een vreemd signaal waargenomen door de radars van de geheime dienst. De Koude Oorlog zet iedereen op scherp en er wordt direct gedacht aan een Russische actie. Al snel blijkt de dreiging echter van totaal andere aard: een buitenaardse invasiemacht valt Amerika's grote steden aan.
Vliegensvlug wordt een noodplan uitgevoerd: het actief uitrollen van het XCOM programma. De ultrageheime organisatie The Bureau wordt ingezet. De kenner ziet natuurlijk meteen de parallel met het opzetten van [redacted] onder het bewind van [redacted] in 1964. Toen ik de creative director hier naar vroeg was zijn antwoord veelzeggend: "[redacted], en dat mag je opschrijven ook!"



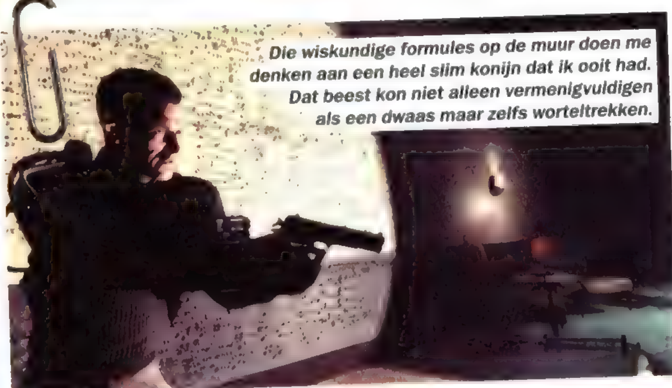
Je wil trouwens niet weten hoe vaak ik thuis moet bukken voor vliegende schotels...

Politieke rel

Volgens Pope is men vlak na [redacted] begonnen met het opzetten van speciale afdelingen binnen regeringen die zich bezig houden met buitenaards leven. Met name tussen Amerika en Engeland is op dit gebied onderling altijd veel openheid van zaken gegeven, "al kun je je afvragen in hoeverre beide altijd helemáál open kaart speelden", glimlacht Pope. "Zo was er eens een waarneming van een UFO boven de Engelse kust die we niet konden verklaren. We informeerden bij de Amerikanen of ze soms een nieuw spionagevliegtuig aan het testen waren. Dat werd meteen stellig ontkend. Toen we nogmaals vroegen of ze ons soms vergeten te melden waren dat ze een nieuwe testvliegtuig onze kant op hadden gestuurd, schoot de vlam in de pan. Uiteindelijk werd de Britse Defensie er van beticht zelf een geheim spionagevliegtuig uit te testen waar de Amerikanen niets van wisten! Dit is uiteraard nooit naar buiten gekomen maar het werd een enorme politieke rel. Een rel die uiteindelijk op het allerhoogste niveau is uitgepraat. En er was natuurlijk nog het incident met [redacted] op 19 juli 1972. Maar daar wil ik het liever niet over hebben."

Het is oorlog

Deed Pope in zijn functie voor het Ministerie van Defensie vooral veel papierwerk (interviews, onderzoek en analyses); in de game zijn William Carter en z'n team de veldagenten die door analisten als Pope eropuit worden gestuurd om de mogelijke aanwezigheid van aliens te controleren... en indien mogelijk te neutraliseren.



Die wiskundige formules op de muur doen me denken aan een heel slim konijn dat ik ooit had. Dat beest kon niet alleen vermenigvuldigen als een dwaas maar zelfs worteltrekken.

'Make no mistake', zegt de baas van Carter, 'we are at war'. Tegelijkertijd is het de bedoeling paniek bij de bevolking te voorkomen, hetgeen steeds lastiger wordt aangezien overal enorme buitenaardse bouwsels het landschap beginnen te ontsieren. Deze mechanische torens wroeten met hun tentakels diep in de aarde, God mag weten met welk doel.

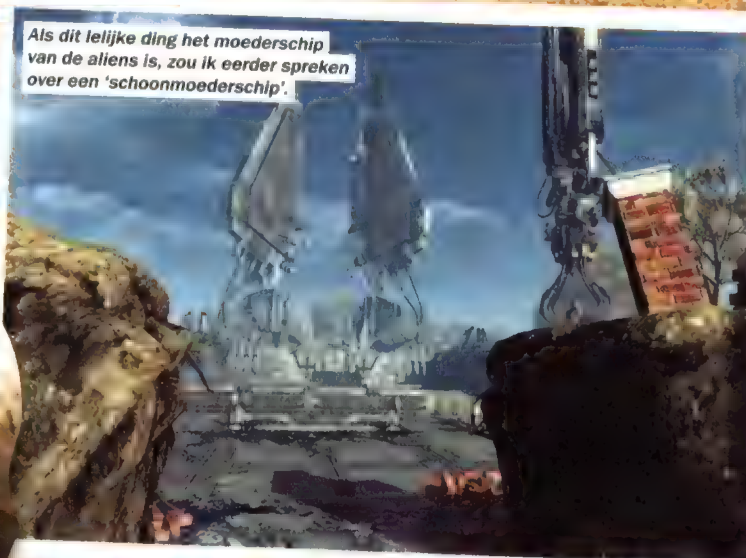


weetje weetje
William Carter is min of meer gemodelleerd naar Don Draper uit Mad Men.

De eerst keer dat je dit ingame te zien krijgt, is een even schokkende als bizarre ervaring.

Meer dan honderd getuigenissen

Over bizarre zaken gesproken, wat is het meest bizarre dat Pope ooit heeft meegemaakt tijdens zijn werk voor de Engelse regering?
"Ik heb heel veel UFO meldingen onderzocht maar één is me tot op de dag van vandaag bijgebleven. Het ging om een melding van meer dan honderd verschillende getuigen. Velen hadden die dag een groot, glimmend, zwevend object gespot op verschillende plaatsen in Engeland, maar wel allemaal relatief dicht bij elkaar in de buurt. Een getuigenis van een militair was echter uitzonderlijk gedetailleerd. Ook hij had het grote, glimmende zwevende object gezien. Tegelijkertijd hoorde hij een laag brommend geluid dat hem een zeer onbehagelijk gevoel bezorgde. Uiteindelijk vloog »



Als dit lelijke ding het moederschip van de aliens is, zou ik eerder spreken over een 'schoonmoederschip'.

POPULAIRE POPE



Na zijn baan bij het Engelse Ministerie van Defensie is het hard gegaan met Nick Pope. Hij geeft lezingen, heeft twee sciencefiction boeken geschreven, doet met enige regelmaat consultancy voor [redacted] aangaande [redacted] en is momenteel bezig met het bewerken van een van zijn boeken voor een Amerikaanse televisieserie. Daarnaast is hij specialist op het gebied van complottheorieën rondom de moord op JFK en de 9/11 ramp.
Voor alles geldt dat Pope nuchter en onbevooroordeeld de zaken beschouwt, waarbij hij de theorieën van zowel voor- als tegenstanders serieus neemt.
Pope is inmiddels geëmigreerd naar het land van Stars & Stripes, getrouwd met een Amerikaanse en heeft meegewerkt aan diverse sciencefiction films als Super 8, Battle: Los Angeles, The Day The Earth Stood Still, The X-Files: I Want To Believe, Close Encounters of the Third Kind - 30th Anniversary Ultimate Edition DVD, War of the Worlds, de serie Fringe en het ondergewaardeerde meesterwerkje (uche, uche) Species III .





het voertuig met enorme snelheid weg, sneller dan een straaljager. De militair kon dit (de snelheid) weten, aangezien hij zelf ook in straaljagers gevlogen had.
Uiteindelijk hebben we deze zaak moeten inboeken als 'object unknown'. Wat veel mensen echter niet weten, is dat nog geen jaar later er opnieuw [redacted]. Uiteindelijk heeft de afdeling [redacted] ervoor gezorgd dat [redacted]. Een teken aan de wand en best verontrustend, als je het mij vraagt."

Firaxis vs 2K Marin

Terug naar de game. Een groot deel van de charme van The Bureau: XCOM Declassified is dat je als speler het ontstaan van de XCOM organisatie vanaf het begin meemaakt; dus nog niet met het internationale karakter zoals we die kennen uit de eerdere games, maar er zijn wel veel overeenkomsten met andere XCOM titels.



weetje • weetje
Het is niet de eerste keer dat Nick Pope 2K voorziet van zijn kennis. Eerder gaf hij Firaxis al adviezen voor XCOM: Enemy Unknown.

Net als in Enemy Unkown keer je na je missie terug op de basis (hier dus The Bureau), is er ruimte voor debriefing, worden alien artefacten onderzocht en upgrade je je gear. Waren deze acties in de game van Firaxis wat statischer, in The Bureau maak je het allemaal in real-time mee. Je loopt met Carter door de basis, bezoekt meerdere afdelingen, schaaft je vaardigheden bij op de schietbaan, kletst met divers personeel, luistert geluidstapes af, pikt zo wat sidequests op en stuurt agenten erop uit.
Inderdaad, afgezien van het feit dat je zelf op missie gaat met twee agenten, kun je op deze manier voor wat extra XP en onderzoeksobjecten zorgen.
Overigens heeft Sid Meier van Firaxis hierover gezegd dat [redacted] en dat wat hem betreft [redacted].
En dat mag je op z'n minst verrassend noemen.

Rot op van deze planeet!

The Bureau kent ook een flinke scheut RPG. Al spelend stijg je in rang en hoe hoger je komt, hoe meer speciale vaardigheden uit de tech tree zich openen. Je zult daarin keuzes moeten maken; het kiezen van de ene skill betekent namelijk keihard het uitsluiten van een ander. Daarnaast is het van belang dat je niet alleen je mede-agenten goed ontwikkelt, maar ze ook tijdig inwisselt voor anderen. Het is namelijk niet verstandig de hele tijd dezelfde classes mee te nemen en daarom is het goed een groepje agenten klaar te hebben staan om mee te nemen op verschillende missies. Je kunt op aangegeven plekken, mid-missie, wisselen tussen agenten mocht je toch liever een Engineer hebben dan een Operations agent.
Een sleutelrol is er voor het Battle Focus systeem. Via een battle menu kun je je teamleden (altijd



POPCORN ALIENS

Jan vroeg Wouter, in het kader van XCOM-liefde, een Top 5 te maken van de vetste films met een buitenaardse invasie op globáál niveau erin. Daar draaide de filmfreak zijn hand niet voor om!

5 Independence Day (1996)
Een van de grootste, duurste blockbusters aller tijden (want Will Smith zit er in met z'n bijdehante kop) en eigenlijk een beetje fout. Maar wel heerlijk popcorn-vermaak!

4 War of the Worlds (2005 en 1953)
Gebaseerd op een briljant boek van H.G. Wells uit 1898 , zijn deze films enkele van de vele iteraties van een overweldigend verhaal over marsmannetjes die de aarde veroveren. Of ze dat nou in de 21ste eeuw of in 1953 doen, het blijft verontrustend...

3 Invasion of the Body Snatchers (1956 en 1978)
Weer een gevalletje: kies je jaartal en wees outgefreakt. Waar het om gaat? Twee woorden: buitenaardse parasieten. Okay, nog twee: pod people. Brrrr...

2 They Live (1988)
Epic dude met matje (oorspronkelijke bedenker van de BRILJANTE quote 'I've come here to chew bubblegum and kick ass... and I'm all out of bubblegum.') komt in het bezit van een foute bril waarmee hij kan zien welke doodnormale mensen stiekem aliens zijn. Blijkt dat iedereen met een beetje macht een buitenaardse freak is! Deze hyper-campy John Carpenter film is ontzettend grappig en stoer, als je maar door de cheapness heen weet te kijken.

1 The Avengers (2012)
Tja, als je Wouter Brugge vraagt om een top 5 van goede films, dan ontkom je niet aan The Avengers. Want hoewel deze film begint als de meest epic superhelden ensemble film OOIT, krijg je in de laatste drie kwartier een buitenaardse invasie van ongeëvenaarde proporties voorgeschoteld. Okay, misschien is deze attack niet globaal, maar dat was het zeker geworden als Cap er niet was geweest!

ZWARTE WAGENS? VERDACHT!

Zwarte auto's met geblindeerde ramen? Negen van de tien keer betekent dat auto's van de Amerikaanse Geheime Dienst en/of FBI. Het was dan ook geen toeval dat Jan op deze manier 'getransporteerd' werd naar 2K Marin.
De psychotische lach duidt er eveneens sterk op dat Jan [redacted]. [redacted].





twee) aansturen, verplaatsen en specifieke taken meegeven. Dit werkt subliem. Sommige critici stellen dat [redacted] maar daar zijn de meningen over verdeeld.
Zo reis je heel Amerika door om later zelfs in een soort mobiel commandocentrum, genaamd The Avenger, de ruimte te gaan verkennen. 'Get off my planet!' buldert Carter terwijl hij zijn wapens leegt op zijn buitenaardse vijanden. En als dat betekent dat hij daarvoor het gevecht naar de thuisbasis van de aliens moet brengen, twijfelt hij daar geen moment over. Al was het maar om in het reine te komen met zijn eigen demomen. Carter heeft namelijk in een duister verleden [redacted].

Dubbele agenda

Tot op de dag van vandaag hebben de Engelse en Amerikaanse regeringen UFO afdelingen. Je kunt je afvragen waarom die in tijden van crisis in stand worden gehouden, want al die jaren onderzoek heeft nog weinig concreets opgeleverd.
Pope: "Het is relatief goedkoop om een dergelijke instantie actief te houden aangezien de techniek er al is. Men maakt gebruik van bestaande radarinstallaties en resources van het leger. Bovendien wegen de kosten niet op tegen de eventuele baten. Het vergaren van nieuwe, buitenaardse energie, techniek of wapens zou in theorie ontelbare miljarden waard kunnen zijn. Dat is in de meeste gevallen een niet te onderschatten drijfveer. Het volk wordt onder het mom van bescherming zoet gehouden, maar uit [redacted] blijkt dat er soms wel degelijk sprake is van een dubbele agenda."



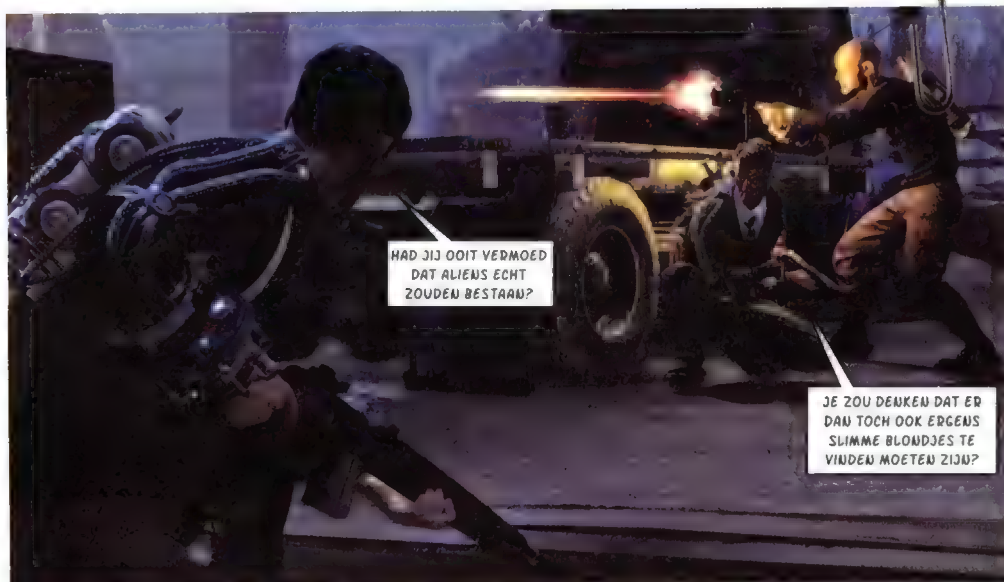
weetje • weetje
The Avenger uit The Bureau is gebaseerd op de vermeende UFO die in 1947 gecrasht zou zijn tijdens het beruchte Roswell incident.

De waarheid?

Of in The Bureau bepaalde personages er een dubbele agenda op nahouden, mag je zelf lekker gaan uitzoeken. Wel is het duidelijk dat de aliens de mensheid infecteren met een mysterieus zwart goedje. Mensen die eraan bloot gesteld worden, veranderen geleidelijk in sleepwalkers... een soort half-wakkere half-slapende staat waarin mensen enkel nog datgene doen waar ze mee bezig waren, steeds maar weer, terwijl er zwarte drab uit hun ogen traant.
Sommige sleepwalkers kunnen zelfs 'turnen' en zowel de regering als The Bureau infiltreren en bedreigen. Wees dus op je hoede tijdens het spelen van deze nagelbijtend spannende game.
Het spel kent verschillende einden en sidelines, afhankelijk van de keuzes die je maakt tijdens het spel. En laat ik ook niet vergeten dat [redacted] Maar een ding staat vast: [redacted]! ✖

REVIEW OP PU.NL

De recensie van de game staat rond deze tijd op PU.nl. Weten wat voor cijfer The Bureau krijgt? Check dan snel www.pu.nl/XCOMreview. We kunnen niks beloven maar het zou zomaar kunnen dat er tevens info wordt gegeven over [redacted].





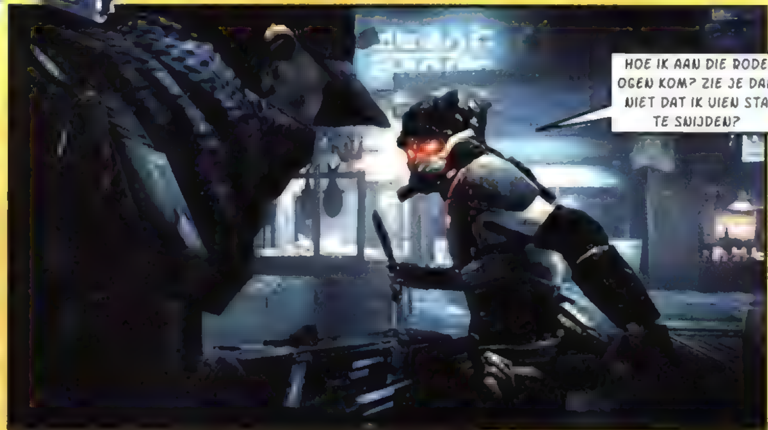
RAAF Captures Flying Saucer On Ranch in Roswell Region
No Details of Flying Disk Are Revealed
Security Council Paves Way to Talks On Arms Reductions
Ex-King Carol Weds Mme. Lupescu



KILLZONE MERCENARY

Samuel is een beetje onze eigen huurling. Hij doet de smerige klusjes die niemand anders aandurft - tegen betaling uiteraard. Met Killzone: Mercenary heeft ie echter een game te pakken waar bijna elk redactielid wel een moord voor doet.





Met die snel groeiende verzameling sterke indietitels voor de PS Vita, zou je bijna vergeten dat het apparaatje eigenlijk als draagbare PS3 bedoeld is. Het is immers een achterlijk krachtige handheld met twee sticks, al ben je je daar nauwelijks bewust van als je zo'n indiegame als Stealth Inc. of Hotline Miami aan het spelen bent.

De previewcode van Killzone: Mercenary was voor mij vooral een fijne reminder aan de enorme spierballen van Sony's handheld, want, man oh man, die graphics. Ik ben zelf totaal geen graphics-hoer, maar zelfs ik trok een Obama-waardige 'not bad' harses toen ik zag hoe geavanceerd de actie in beeld verscheen.

weetje • weetje

Het daadwerkelijke hacken in de game wordt gedaan in de vorm van een vermakelijke minigame waarin driehoekige puzzelstukjes weggewerkt moeten worden.

Ja, dat zijn Killzone 3-waardige beelden, daar in de palmen van mijn handen, jongens en meisjes. Dat de graphics artistiek gezien nog steeds dodelijk (ha) saai ogen, met al die stalen deuren, ijzeren steigers en meer grijstinten dan in die populaire SM-roman, nemen we dan maar voor lief.

Doekoe

Technisch en stilistisch is Mercenary dus op en top Killzone, maar gelukkig verschilt 'ie inhoudelijk wel op enkele punten. Dat je nu niet met een ISA-soldaat speelt, maar met huurling Arran Danner, is één van de voornaamste verschillen. "Iedereen houdt van doekoe", sprak de filosoof Def Rhymz ooit, en dit geldt al helemaal voor homeboy Arran.

> **"Man oh man, die graphics"**

Je beleeft deze keer dus geen verhaal waarin je het tegen de Helghast opneemt om ideologische redenen. Sterker nog, déze vechtersbaas knokt af en toe zelfs zij aan zij met de nazi-achtige Helghast, wat dus betekent dat je voor het eerst in de geschiedenis van Killzone in de laarzen van de baddies mag stappen. Naarmate het verhaal vordert (en Arran de oorlog dus van beide kanten meemaakt) zal blijken of hij echt enkel vecht voor het loonstrookje of dat hij toch nog een kant gaat kiezen.

Zelfmoord

Om dit hele huurlingconcept kracht bij te zetten, heeft alles wat je doet gevolgen voor Arrans portemonnee.

Het oprapen van ammo geeft je 10 dollar (of wat de munteenheid op Helghan ook moge zijn), het uitvoeren van een





headshot is goed voor 75 dollar, en als je sluiperig genoeg te werk bent gegaan om iemand in z'n rug te stealth-killen met je mes, dan wordt er meteen een meier op je rekening bijgeschreven.
Ga je dood? Dan ben je 50 dollar kwijt. En bij een zelfmoord sta je min honderd, maar goed, volkomen terecht natuurlijk. Welke idioot gaat er dan ook op rode tonnen schieten als ie er zelf minder dan drie meter vanaf staat!? (Ik, blijkbaar. Ugh. Ik had nog geen koffie op.)
Hoe dan ook, bijna alles wat je doet zorgt ervoor dat je rijker wordt en dat maakt de gameplay meteen een stuk verslavender. De spanning blijft hoog omdat doodgaan economische gevolgen heeft en er dus



weetje • weetje

Op en top Killzone? Jazeker, al is deze niet gemaakt door 'onze' Guerrilla, maar door zusterstudio Guerrilla Cambridge. "Viva Britannica!", zou Jan in dit geval dus roepen.

meer op het spel staat dan enkel hoeven te herstarten vanaf het vorige checkpoint.

Herspelen

Elke treffer zorgt voor een popup op je scherm en een klein beetje dopamine in je hersens, wat Killzone heel slim heeft afgekeken van BulletStorm. Wat overigens alleen maar goed is, want BulletStorm was verdomme de leukste en meest ondergewaardeerde shooter in jaren.

Net als BulletStorm bevat Killzone: Mercenary ook een grote hoeveelheid schietijzers. Dat geld moet immers ergens aan worden uitgegeven, nietwaar? Op veel plekken in de levels kun je toegang krijgen tot een soort digitale wapenwinkel waar je binnen no time en naar hartenlust nieuwe guns en munitie kunt kopen.
Als je moeite hebt met de tweede helft van een bepaald level, kun je dus gewoon even naar de winkel lopen, een snipergun kopen en het compleet anders aanpakken. En dat is leuk. Vooral ook omdat de game je actief aanmoedigt om levels op verschillende manieren te herspelen.

Kloten

Het belangrijkste is echter dat Killzone: Mercenary ook gewoon bestuurt als een volwaardige Killzone-game. De twee sticks zorgen voor nauwkeurige FPS-gameplay, en het touchscreen wordt (gelukkig) enkel gebruikt om gemakkelijk wapens te wisselen en (door middel van simpele QTE's) melee-kills uit te voeren. Niet te gimmicky; het werkt allemaal



weetje • weetje

Dit is de tweede draagbare Killzone-game. De eerste, Killzone: Liberation, was een isometrische top-down shooter voor de PSP.

gewoon zoals het moet werken. Overigens wil ik de melee-kills nog wel even benadrukken, want die zijn awesome.
Als je bij een vijand staat en op driehoekje drukt, pakt Arran z'n mes en krijg je een seconde de tijd om de juiste QTE uit te voeren. Als dit lukt, wordt de vijand in kwestie bruut aan het ijzer geregen en elke animatie daarvan is bevredigend.



Dat Rambo-mes in de schedel van een Helghast zal nooit vervelen, maar de eerste keer dat ik zag hoe een soldaat in z'n kloten werd gestoken heb ik zelfs even hardop moeten lachen.

Hacken

Dat gezegd hebbende, leek het level dat ik uitgebreid mocht spelen wel ontworpen door iemand die denkt dat we nog in 2002 leven of zo. Zo'n beetje elk FPS-cliché werd uit de kast getrokken.
Ik moest bijvoorbeeld luchtafweergeschut activeren door twee specifieke hendels over te halen. En ik moest het opnemen tegen golven van vijanden terwijl ik een apparaat verdedigde dat langzaam aan het opladen was. Ook was het van groot belang dat ik een terminal ging hacken om in een mainframe te komen. Lachwekkende, nietszeggende dingen die je al tig keer hebt gedaan in elke andere shooter ooit.
Ik wil gewoon scifi-nazi's knallen, snap je? Geef me dus maar gewoon goede leveldesigns in plaats van terminals en mainframes.
Maar goed, dat was maar één level. Eén level dat (in tegenstelling tot een wanproduct als Call of Duty Black Ops: Declassified) heeft bewezen dat ik vanaf september ook tijdens het schijten volwaardige, indrukwekkende first-person shooters kan spelen. En dat is awesome. ★





VERWACHTING SAMUEL:
Of je ervan houdt of niet: je kunt binnenkort op de Vita precies dezelfde FPS-ervaring krijgen als op de grote consoles. En dat maakt Killzone: Mercenary tot een titel die elke Vita-bezitter met schietlust in het vizier moet houden.

+ Graphics die bijna kunnen tippen aan die van Killzone 3.
+ De eerste echte kwaliteits-FPS op een handheld.
- Schakelaars overhalen. Knopjes indrukken. Terminals hacken.
- Nog steeds erg grijs en grauw.

FPS
GUERILLA CAMBRIDGE / SCE
4 SEPTEMBER 2013

SONIC LOST WORLD



Het spelen van een nieuwe Sonic is als je hand in een bijenkorf steken: grote kans op een pijnlijke ervaring. Toch had Jurjen dit keer honing te pakken. Zoeter nog; afgaande op de drie gespeelde levels, zou Sonic Lost World wel eens de beste Sonic sinds het origineel uit 1991 kunnen worden!



Welk beest is gek op dobbelen?
De dobbelsteenbok.

Het maken van een Sonic-spel is een hachelijke onderneming die niet zelden eindigt in een ramp. Het is eigenlijk ook niet te doen; een platformspel maken waarin alles draait om razende snelheid.
Platformspellen draaien om precisie en een gevoel van controle, zaken die haaks staan op razende snelheden. Elke Sonic-speler kent dat vervelende moment waarop je nét lekker op snelheid begint te raken en dan abrupt tot stilstand komt tegen een muur of, erger nog, een vijand of spijker die je te snel naderde om hem op te merken. Alle ringen door de lucht en pijn op je gezicht.
Om dit soort frustrerende momenten in Sonic Lost World wat minder dominant te maken, heeft Sonic Team twee slimme veranderingen in de gameplay doorgevoerd. Eén daarvan is best radicaal voor de franchise: ze hebben Sonic trager gemaakt.

> **weetje • weetje**
> *Dat je dit keer alleen met Sonic kunt spelen, betekent niet dat Tails, Knuckles en Amy niet in het spel zitten: je komt ze tegen in de tussenfilmpjes.*

Gevoel van controle

Hoe lang je de analoge stick ook in een richting houdt, erg snel gaat Sonic niet vooruit. Misschien nét iets sneller dan een rennende Mario. De razende snelheid is dit keer geheel optioneel en beheersbaar, en begint pas als je de R-trigger ingedrukt houdt.
Dat Sonic niet langer automatisch maar op commando gaat rennen, voegt enorm veel toe aan het gevoel van controle. Zo kun je razendsnel rennen wanneer het level daartoe uitnodigt, bijvoorbeeld door een kronkelende 3D-buis, en langzamer (meer nauwkeurig) waar dat verstandiger lijkt, bijvoorbeeld als je in een 2D-sectie een rode ster op een afgelegen platformpje wilt bereiken.

> **"De razende snelheid is dit keer geheel optioneel en beheersbaar."**

En dan is er nog de tweede slimme verandering: het feit dat een rennende Sonic bij een botsing met een muur of ander passief obstakel niet tot een abrupte stop komt, maar er gewoon tegenop en overheen rent.
Alleen al deze twee veranderingen zorgen ervoor dat Sonic Lost World meteen een uitstekende indruk maakt. En er is meer.

Logische gimmick

Natuurlijk is de sensatie van razende snelheid niet genoeg om een hele game te dragen. Dat is waarschijnlijk ook de reden dat Sonic-games zo vaak in rampen eindigen: de ontwikkelaars voegen allerlei dingen aan de snelle levels toe om het spel 'interessanter' te maken. Man, wat hebben we in het verleden een hoop onzin moeten verteren om weer eens zo'n ouderwets snel Sonic-level te bereiken. Moesten we opeens met zo'n dom vriendje van Sonic spelen, met NPC's praten, op traag tempo open omgevingen uitkammen om dingetjes te vinden, in een weerwolf veranderen of met een groot zwaard hollen.
Pas in 2010 wisten ze bij Sonic een logische gimmick aan de franchise toe te voegen:

> **weetje • weetje**
> *Er verschijnt ook een 3DS-versie van Sonic Lost World. Dit wordt geen port maar een afwijkende versie met unieke levels. Deze versie wordt ontwikkeld door Dimps, een studio die eerder al een paar knap coole handheld-Sonics maakte.*



Wat drinkt een egel het liefst?
Alles waar prik in zit.

de color powers, gevarieerde power-ups die de sterkste punten van Sonic niet dwarsboomden maar juist ondersteunden door hem nog sneller, cooler en creatiever door de wervelende levels te laten razen. Het doet me deugd om te kunnen melden dat de color powers terug zijn in Sonic Lost World. Maar nóg blijer ben ik met het feit dat Sonic Team eens heel goed naar Super Mario Galaxy heeft gekeken.


Dat worden blaren voor Sonic. Gelukkig kan een egel die altijd doorprikken.


weetje • weetje

Om de color powers te gebruiken moet je gekke dingen met de GamePad doen. Bijvoorbeeld ermee schudden of een lijn op het touchscreen trekken. De enige domme ideeën die ik tot dusver in Sonic Lost World ben tegengekomen.

Boven en onder

Ook al droegen de levels die ik speelde namen als Windy Hill en Desert Ruins, ik rende niet echt door een als dusdanig herkenbaar heuvellandschap of woestijngebied. In plaats daarvan stuurde ik Sonic door abstracte aaneenschakelingen van kleine, in de lucht hangende eilandjes, hindernisbanen en platformen, waarbij verwrongen zwaartekracht het vaak ook mogelijk maakte langs de zijkant of onderkant van die dingen te rennen. Deze Galaxy-achtige opzet past misschien nog wel meer bij Sonic dan bij Mario, omdat het perfect aansluit bij de Sonic-traditie van leveldesigns met allerlei verschillende routes. Tijdens een tweede speelbeurt rende ik bijvoorbeeld langs de onderkant van de meest logische weg, de derde keer stuiterde ik via de wolken die daar ergens boven hingen. Sowieso verliezen woorden als boven en onder al snel hun betekenis in de abstracte platformconstructies die alleen qua thema's en lekkere achtergrondmuziek nog een beetje aan de levels uit oude Sonics doen denken.



Endless runner

Schiet me toch nog een oude Sonic te binnen waarvan de levels wél op die van Sonic Lost World lijken: het nooit verschenen Sonic X-Treme dat eigenlijk in 1996 voor de Saturn had moeten uitkomen en Mario dan mooi effe te snel af was geweest op het gebied van abstracte hindernisbanen en zwaartekrachtfoefjes. Leuk om eens op YouTube te bekijken.


weetje • weetje

Wanneer je een level als je broekzak kent, kun je overwegen eens de L-trigger ingedrukt te houden om met de Spin Dash werkelijk idiote snelheden te halen.

Het derde en lastigste level dat ik van Sonic Lost World speelde, deed me trouwens een beetje denken aan de endless runner Sonic Dash die ik vorig jaar nog met veel plezier op mijn mobieltje speelde. Want ook in dit level met de titel Desert Ruins 2 schiet Sonic automatisch en onstopbaar vooruit; aan de speler de taak op tijd te springen en uit te wijken. Natuurlijk krijg je daarbij wel wat meer bewegingsvrijheid dan in Sonic Dash.


weetje • weetje

Dit keer krijgt Sonic het aan de stok met maar liefst zes grote vijanden, die door het leven gaan als 'The Deadly Six'. Alsof dit nog niet mal genoeg is: Sonic moet zelfs samenwerken met Doctor Eggman om die zes te verslaan.

Het tweede level, wat gewoon Desert Ruins heet, maakte indruk met vloeiende overgangen naar 2D-passages - voer voor de (tr)ouwe fans, natuurlijk. Ook het feit dat je de hele game alleen met Sonic en niet met zijn kutvriendjes speelt, bevestigt mijn indruk dat Sonic Team na twintig rampjaren (al viel het de laatste jaren mee, dat geef ik toe) hun mascotte nu eindelijk weer eens op gelijk niveau met Mario gaat krijgen. ★


Natuurlijk is de cactus de favoriete plant van een egel. Voor muziekliefhebber Tjeerd denk ik aan een Viooltje, voor Samuel de Dwergmispel, voor Jan een Vlijtig Liesje, Wouter de Stinkende Gouwe, Ward de Stoppelknol, en okay, ikzelf de Kale Zuurbes.


Symbolisch voor de Sonic-serie; de neerwaartse spiraal.



VERWACHTING *JURJEN:*

Elders in PU lees je mijn enthousiaste verhaal over Super Mario 3D World, maar misschien ben ik nog wel enthousiaster over Sonic Lost World. Ik ben benieuwd welke game eind dit jaar het hoogste cijfer gaat scoren.

- + Betere controle dan je ooit over Sonic hebt gehad.
- + Geen abrupte stops meer.
- + Color powers en spin dash zijn terug.
- + Super Mario Galaxy-achtige levels.

PLATFORMER
SONIC TEAM / SEGA / NINTENDO
Q4 2013



ROME II TOTAL WAR

PREVIEW

PC

September wordt voor miljoenen gamers de maand dat ze eindelijk met GTA V aan de slag kunnen. Toch zullen we Jan niet meteen in Los Santos tegenkomen, want diezelfde maand is 'ie ongetwijfeld te druk met het commanderen van z'n Romeinse legioenen in Rome II: Total War.



Boogschieten vanaf een kameel is als neuken op een trampoline.

Al vele jaren smeken fans om een vervolg op Rome: Total War. De veruit populairste telg uit de strategische reeks van Creative Assembly blies in 2004 iedereen weg. De strategische diepgang, de enorme omvang van de game en natuurlijk de iconische veldslagen met tienduizenden soldaten die gevechten uit films als Braveheart, Alexander, Troy en Gladiator in herinnering riepen, lieten weinig PC-gamers onberoerd.

De Total War-serie evolueerde, breidde zich uit en werd ambitieuzer, maar ondanks fraaie scores voor met name Empire: Total War en Shogun 2: Total War, wisten die games nooit het succes van Rome te overtreffen.

Rome II is dan ook een volkomen logische sequel, en een die mijn strategische hart in z'n rapste tempo laat kloppen.

Provinciaals

Wie denkt dat de Britse ontwikkelaar Creative Assembly slechts met een grafisch gepimpte remake van Rome (I) aan komt zetten, heeft het mis. Om te beginnen is de (gigantische) campagne map drastisch aangepast. De map is verdeeld in regio's, die weer zijn onderverdeeld in provincies. Je kunt nu op verschillende manieren een regio bezetten: of je bezet de hoofdstad van die regio, of je bezet al kleine gehuchten en boerderijen in alle provincies zonder dat je de hoofdstad bezet (een fijne tactiek om de hoofdstad te verzwakken en later alsnog in te nemen).

Wat ook slim kan zijn, is het uitvaardigen van bevelen aan alle provincies in een regio om gladiatorengevechten of festivals te organiseren. Bij dergelijke festiviteiten vloeit de drank namelijk rijkelijk, en iedereen weet: alcohol verbroedert. Dit



weetje • weetje

Wist je dat in het oude Rome fallussymbolen boven deuren werden geplaatst als symbool van geluk en vruchtbaarheid? Sommige mensen droegen zelfs miniatuur-lullen om hun nek! Over 'voor paal staan' gesproken.







kan helpen bij het vredestichten in een bepaald gebied of potentiële opstanden de kop in drukken. Geef het volk brood en spelen, en iedereen is zo mak als een lammetje.

Een andere fijne vernieuwing is de mogelijkheid om lokale legers in te huren via je generaals zodat je niet steeds complete legermachten vanuit Rome over de gigantische kaart hoeft te laten marcheren. Dat laatste kost tijd, en met lokale huurlingen als ondersteunende legers kun je een stuk sneller toeslaan.

De slag om de Nijl #1

Ik heb inmiddels verschillende gevechten gezien in Rome II, maar de slag tussen de Romeinen en de Egyptenaren is op dit moment nog steeds mijn favoriet.

Of je hier als de Egyptenaren of als de Romeinen speelt, maakt nogal een verschil aangezien het een zee én land gevecht betreft. De Romeinen hebben beter getrainde soldaten maar de Egyptenaren hebben een superieure zeemacht. Bovendien hebben de landtroepen van de Egyptenaren het voordeel zich op een heuvel te kunnen positioneren waarbij ze de Romeinen volle bak kunnen geven met hun katapulten en (ingehuurde) olifanten.

Een beetje geoefende Total War-speler hakt de Romeinen in de rol van de Egyptenaren met gemak in de pan. De vloot van de Romeinen is sowieso geen partij voor die van de lokale groeperingen. Bovendien zorgen de doordenderende olifanten, vuurbollen die van de heuvels afrollen en pijlenregens van de boogschutters ervoor dat de Romeinen net zo kansloos zijn als in een gevecht tegen Asterix en Obelix.

DIPLOMATIE

Diplomatie speelt altijd een belangrijke rol in Total War-games en al helemaal in Rome II. Achter de schone schijn van de democratische Senaat waren huurmoorden, achterkamertjespolitiek, verborgen agenda's en stiekeme afspraken tussen rijke families schering en inslag.

De diplomatie werkt redelijk overeenkomstig met de vorige Total War games, alleen zie je veel duidelijker in het diplomatiescherm hoe je ervoor staat. Middels plus- en minpunten zie je meteen hoe er over je gedacht wordt door verschillende partijen, politici, families en lokale bevolking.



weetje • weetje

Creative Assembly werkt al een tijdje aan een, tromgeroffel, Aliens-game! De game wordt next-gen, third-person, spooky en slow-paced. Klinkt als... Dead Space (1)?

De slag om de Nijl #2

Speel je aan de Romeinse kant, dan zal je je tactisch vernuft moeten inzetten. Dan is het zaak je soldaten zo snel mogelijk aan land te brengen en je cavalerie en je eigen olifanten slim in te zetten.

Door de ballista's van de vijand te vernietigen en tegelijkertijd je troepen de heuvels op te sturen, kantelt het gevecht en komen de Romeinen uiteindelijk misschien toch als winnende partij uit de strijd.

"Mag ik Episch zeggen? Ja, dat mag ik zeggen."

Maar wie er ook wint, geen leger komt ongeschonden uit de strijd. Het loont dan ook om tijdens de battle(s) effe lekker te stoeien met de camera's en te genieten van al de bruutheid om je heen. Gespietste olifanten, doodbloedende paarden en bergen neergeslagen, neergeschoten en kapotgehakte soldaten... het bloed van de doden en gewonden druipt nog net niet door je monitor naar buiten.

Bloedspannend, bloeddorstig, bloedstollend, bloedmooi! ★





VERWACHTING *JAN:*

Rome is niet in een dag gebouwd en ook Creative Assembly heeft de tijd genomen om hun favoriete Total War-game opnieuw uit te bouwen tot een klassieker. Volgende maand lees je of deze game inderdaad komt, ziet en overwint!

+ Mag ik Episch zeggen? Ja, dat mag ik zeggen.
+ Enorme veldslagen en veel tactische mogelijkheden.
+ Veranderingen in de campagne map.
- Kan mijn PC dit wel aan?

RTS
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
SEPTEMBER 2013

REVIEWBLAD

TOPSCORE

PIKMIN 3 & WONDERFUL 101
(PAG. [illegible] & [illegible])

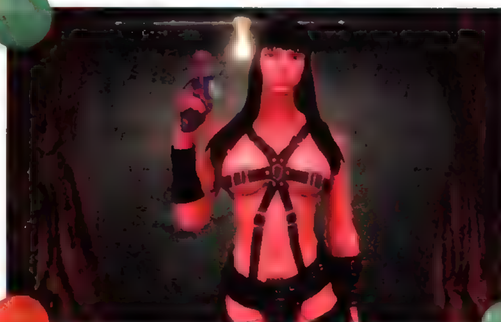






VOOR BIKKELS

DOTA 2
(PAG. 062)



VOOR GESTOORDEN

SAINTS ROW IV
(PAG. 050)



VOOR WELLUSTIGEN

KILLER IS DEAD
(PAG. 056)

Mijn 5 centen - Een spelsysteem koop je voor de spellen. Het is dan ook niet zo wonderlijk dat een spelsysteem zonder veel interessante spellen niet zo goed verkoopt. Inderdaad, ik heb het over de Wii U. Nintendo belooft beterschap, en ook dat is niet zo wonderlijk, want wat moeten ze anders beloven? Nou ja, meer games van het formaat Pikmin 3 en Wonderful 101 natuurlijk. Spellen die in deze PU beide een Gold Award scoren. Concrete dingen die de Wii U aantrekkelijker maken. Aantrekkelijk genoeg om zo'n systeem voor in huis te halen? Voor een enkeling, misschien. Maar waarschijnlijk komt de Wii U pas echt op stoom als er wat meer spellen voor zijn verschenen met woorden als Mario en Zelda in de titel. Wat niet wegneemt dat de mensen die de Wii U al thuis hadden staan deze maand tenminste weer eens iets leuks te spelen hebben. - *Jurjen*



- FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
- SAINTS ROW IV
- KILLER IS DEAD
- AVIATION EMPIRE
- GOLD AWARD PIKMIN 3
- DOTA 2
- GOLD AWARD TALES OF XILLIA
- GOLD AWARD WONDERFUL 101
- MARCH OF WAR

CHECK SNEL OP PU.NL

- THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED - REVIEW
  WWW.PU.NL/XCOMREVIEW
- DISNEY INFINITY REVIEW
  WWW.PU.NL/DISNEYINFINITYREVIEW
- BIOSHOCK INFINITE: CLASH IN THE CLOUDS - DLC REVIEW
  WWW.PU.NL/CLASHINTHECLOUDSREVIEW
- PUPPETEER - PREVIEW
  WWW.PU.NL/PUPPETEERPREVIEW
- DISHONORED: THE BRIGMORE WITCHES - DLC REVIEW
  WWW.PU.NL/BRIGMOREWITCHESREVIEW
- EEN UITGEBREIDERE REVIEW VAN RIDE TO HELL: RETRIBUTION
  WWW.PU.NL/RIDETOHELLREVIEW
- EEN UITGEBREIDERE REVIEW VAN DARK
  WWW.PU.NL/DARKREVIEW

REVIEW

PC | PS3

FINAL FANTASY XIV A REALM REBORN

Square Enix heeft bijna 3 jaar gesleuteld aan de 'mislukte' MMORPG Final Fantasy XIV en komt nu met de re-release genaamd FFXIV: A Realm Reborn. Florian is er diep in gedoken, en kan je vertellen of deze herboren wereld nu wél de moeite waard is.



Ontwikkelaar Square Enix heeft het niet gemakkelijk gehad met Final Fantasy XIV. Na het succes van MMO FFXI wilden de Japanners graag wat anders proberen, maar uiteindelijk leverde dat een onduidelijke baggergame op.
Tijdens de release - eind 2010 op de PC - werd al snel duidelijk dat FFXIV nog lang niet af was en bovendien behoorlijk vaag. Een structuur was ver te zoeken - het was zelfs zo erg dat een jaar na release de stekker uit de servers werd getrokken. Zoals je in de First Look van vorige maand al kon lezen heeft Square de game inderdaad flink veranderd, maar nu ik 'm wat l[illegible] kan ik ook met ze[illegible] gen dat het een ve[illegible] MMO is geworden. [illegible] effe, maar dan h[illegible]



weetje • weetje

Voor alle duidelijkheid: deze review is geschreven op basis van de bèta, aangezien de alfaversie op moment van schrijven nog niet voor handen was.

Opnieuw begonnen

Het is alsof de devs er zelf [illegible] ziek van waren en daarom h[illegible] lemaal opnieuw zijn begonnen. A Realm Reborn lijkt totaal niet op de eerste release van drie jaar geleden en dat is in dit geval een goed ding.
FFXIV was op de beste momenten vermakelijk, maar over het algemeen frustrerend door de vreemde regels, slechte opbouw en het ontbreken van duidelijkheid over je quests.
A Realm Reborn pakt je voorzichtig bij je hand, laat je op een kalme manier kennis maken met de mogelijkheden van de game en grijpt je vervolgens ferm bij de strot zodra je de wijde wereld intrekt. De opbouw van de game maakt hem heerlijk verslavend.

Party

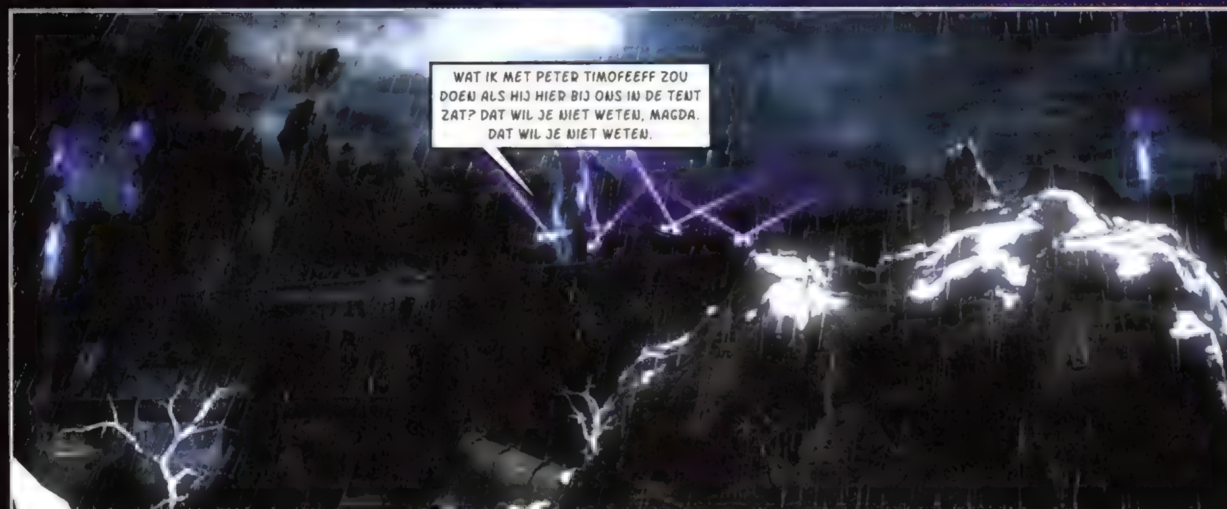
De eerste 15 uur in het spel heb je eigenlijk geen hulp van andere spelers nodig. Je verkent de mogelijkheden van het spel, doet hier en daar wat quests, haalt ergens een item op en verslaat een groep vijanden. Er zit lekker wat variatie in de quests en dus ben je voor je het weet level 15 en klaar voor het echte werk. En dan komt A Realm Reborn tot leven.
Je kunt een party vormen met andere spelers om samen quests te voltooien. Al snel wordt namelijk duidelijk dat bepaalde vijanden veel te sterk voor je zijn, en dus kun je samen met andere gamers proberen deze beesten te overmeesteren. Dit werkt vooral erg goed door de manier waarop de character classes en jobs in elkaar zitten.

Classes

Je h[illegible] FFXIV de keuze uit Bard, Dr[illegible], Monk, Paladin, Warrior, Su[illegible] Scholar, Black Mage en W[illegible]

BETAALMODEL

De game gaat je 40 euro kosten en dan kun je de e[illegible] maand 'gratis' gamen. Daarna moet je betalen om te [illegible] nen blijven spelen. Dit kost je 11 euro per maand, [illegible] character. Als je dat te weinig vindt, kun je ervoor ki[illegible] een abo te nemen met maximaal 8 characters, dit [illegible] 13 euro per maand. Betalen doe je met een credit [illegible] via pre-paidkaartjes die je in de winkels kunt vinden. [illegible] len via je PSN-tegoed is dus (nog) niet mogelijk.



maar daar kun je heel gemakkelijk tussen switchen. Dit doe je door een ander wapen te selecteren, zoals je misschien vorige maand al had gelezen in de First Look.
Buiten dat dit systeem zorgt voor complete vrijheid in je speelstijl, zorgt het ook voor praktische voordelen. Zo zit je in verschillende MMO's soms even te wachten voordat er iemand voorbij komt lopen die geschikt is voor je party, maar in A Realm Reborn heb je dat probleem bijna nooit meer. Er is altijd wel iemand die even wil schakelen naar een andere job, waardoor je party compleet wordt.

Je kunt je overigens [illegible] nog steeds wel specialiseren [illegible] bepaalde class en zelfs cross-skills met andere jobs [illegible]. Als je bijvoorbeeld een [illegible] wil zijn, maar ook [illegible] black magic wil [illegible], is dat geen probleem. [illegible] kunt alles combineren en de [illegible] die je daarmee leert houdt je character altijd, ongeacht welke job je gebruikt. De combinaties zijn hierdoor bijna eindeloos en zo heeft iedereen echt een ander character.

Retegezellig

Het klinkt misschien gek, maar het is net of ook de spelers oprecht happy zijn met hoe FFXIV is geworden. In de bèta hing echt een relaxed sfeertje, waarbij een hoop mensen de moeite namen om beginnende spelers een beetje op sleeptouw te nemen.



weetje • weetje

Zodra je de game voor de eerste keer opstart moet je een bepaalde server kiezen. Je kunt daarna niet meer switchen, dus spreek goed met je vrienden af welke server je pakt.

Terwijl je als noob level 3 beestjes aan het hakken bent krijg je regelmatig een heal van andere spelers en vooral als je in een party zit is het af en toe retegezellig en worden de tips en tricks uitvoerig besproken. De hele vibe in de game is absoluut top.

Hulp

Ik stond in m'n party met 5 andere gasten [illegible] een beest te hakken, die eigenlijk [illegible] te sterk was voor ons. We wisten dat we het niet gingen redden, maar vluchten was in dit geval ook geen optie. We stonden dus oog in oog met de dood, maar besloten gewoon door te gaan met het aanvallen van de schermvullende Behemoth.

Toen het bijna einde verhaal was voor ons, stond er al een mannetje of 20 om ons heen te kijken naar hoe we werden verslagen. Maar in plaats van te wachten tot we kapot waren en het gewonde beest easy te verslaan, begon iedereen ons te helpen en te roepen naar andere spelers dat we hulp nodig hadden om de leijkerd te killen. Aan het einde van de battle stonden er zeker 50 spelers om ons heen te juichen toen we het beest alsnog hadden verslagen. Wij kregen met z'n zessen een shitload aan XP en loot, maar de rest kreeg er helemaal niks voor. Dit geeft echt aan hoe de game leeft en vol zit met enthousiaste spelers.

"Aan het einde van de battle stonden er zeker 50 spelers om ons heen te juichen."

A Realm Reborn zit nu over het algemeen goed in elkaar en is vooral ook leuk om te spelen. In de laatste bètafase die ik speelde kwam ik hier en daar nog wat foutjes, bugs en frameratedrops tegen, maar als Square Enix het voor elkaar krijgt deze slordigheidjes eruit te krijgen is Final Fantasy XIV: A Realm Reborn een prima MMO. Eindelijk!







SCORE 85

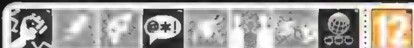
Final Fantasy XIV was drie jaar geleden zeker geen toffe game, maar nu heeft Square er toch nog wat moois van gemaakt. Het is hoogstwaarschijnlijk de beste MMO die je op een console kunt spelen.

FLORIAN



Er komt geen eind aan.

100+ UREN



BASICS

MMORPG
SQUARE ENIX
HEEL VEEL SPELERS
27 AUGUSTUS

SAINTS ROW IV

Saints Row IV is zonder twijfel de meest wansmakelijke game die dit jaar verschijnt. Voer voor foute Graddus, dus – die gast geniet ook zonder gêne van jaren '80-muziek, hamburgers met extra bacon en games als Dead Island. Of gaat Saints Row IV zelfs voor onze Amsterdammer een brug te ver?





Graddus blabla, wansmaak bladiebla, B-games blaaah... Oké, oké, ik weet het, bij de PU sta ik bekend als de man met wansmaak. Niks mis mee hoor, heb ik ook, absoluut. Ik krijg alleen het idee dat menigeen dit begrip verwart met slechte smaak. En geloof me, al is die scheidslijn soms dun, dat zijn twee heel verschillende dingen!

"Hihi, ik ben de eerste travestiet die plaatsneemt in het Capitool"

Vind je een frikandel speciaal stiekem smakelijker dan gepocheerde kikkerbilletjes met gefruite knoflook? Dan heb je wansmaak. Leg je echter net zo lief een broodje bedorven salami op je bord? Dan heb je een slechte smaak. Capiche?

Grote vraag is in welke categorie het krankzinnige Saints Row IV valt. Gaan mensen met wansmaak van deze 'veredelde DLC voor deel drie' genieten? Of is dit vooral een smakeloze affaire?

Videogameclichés

Saints Row IV begint met een knal. Een stel Islamitische badguys (wansmaak!) heeft een nucleaire raket gekaapt – het doelwit: Washington.

Terwijl de klok tikt, gaan de Saints op een do-or-die missie om de schurken te stoppen en de wereldvrede te behouden. Het is een verkapte tutorial, die direct de toon zet.

Videogameclichés worden op de hak genomen: denk aan het in slow-mo breachen van een kamer vol bad-guys en expres(?) irritante quick-time events.

Nadat ik de boeven heb verslagen, blijkt de atoombom al gelanceerd. Wat nu? Geen probleem: als een volleerd atleet spring ik op de raket. Onder de klanken van Aerosmiths: 'I Don't Wanna Miss a Thing', klauter ik naar boven, onderwijl de nuke saboterend. Gekkenhuis.

Nog 7, 6, 5, 4... *BOEM* Terwijl de onklaar gemaakte bom in duizend stukken uit elkaar spat, zweef ik als een baas naar beneden. Hoppa!

Wereld gered, de Saints zijn populairder dan ooit en ik word en passant tot president van de Verenigde Staten gekozen. Haha, uuuhm, tja... Lachen toch?



Alternatieve dimensie

De waanzinnige openingsscène is slechts het topje van de ijsberg. Saints Row IV heeft namelijk nog kilo's meer waanzin in petto en strooit deze als een goedgetrainde Zwarte Piet over ons uit.

Na het customizen van mijn character (de eerste travestiet die plaatsneemt in het Capitool, hihi), ben ik de machtigste man/vrouw op aarde. Wil ik nu de hongersnood stoppen of kanker genezen? Wacht, laat me even denken... Te laat: aliens vallen Amerika aan en ik word gevangen door de intergalactische slechterik Zinyak.

Nadat deze opperalien heeft geprobeerd me dood te verrvelen in een soort kneuterige jaren '50 simulator, word ik een alternatieve dimensie van Steelport ingekatapulteerd. Damn, hoe kom ik hier ooit uit? Gelukkig is er genoeg te doen, al verloopt het allemaal wel heel erg volgens het geijkte Saints Row/sandbox-recept. Missies aannemen, zijopdrach-

> **weetje • weetje**
> *In het puriteinse Australië kwam Saints Row IV niet door de leeftijdskeuring. Belangrijkste boosdoener was het 'seksueel getinte' Alien Anal Probe-wapen. Zucht. En wij maar denken dat Duitsers moeilijke mensen zijn.*

ten doen en ondertussen een beetje doelloos door de – helaas opvallend karakterloze – straten van het getransformeerde Steelport cruisen. Er is verschrikkelijke pop-up en de rood/paarse gloed die als een sluier over de stad hangt maakt me misselijk. Menu's en interface lijken rechtstreeks gekopieerd uit Saints Row 3. Nope, fraai is het niet. Maar ja, dat krijg je met verkapte DLC.

Identiteitscrisis

En dan te bedenken dat Saints Row IV op papier de ultieme videogame is. Een lekker grote, open metropool, waarin je harder kunt huishouden dan de Veerkampjes en de enige grens je eigen fantasie is.
Nieuw zijn de superkrachten, waarmee je door Steelport rent, springt en zweeft als Superman. Maar waar is het pimpen van al die auto's dan nog goed voor? Hmmm.
Ook de wapens zijn weer lekker bizar. Zo is er de inmiddels befaamde dubstep gun, waarmee je hele huizenblokken laat bouncen. Maarrre, waarom zou je dan ooit nog zo'n lullig Uzi'tje willen gebruiken? Over sommige zaken in deze game lijkt gewoon niet echt nagedacht.
Meest fnuikende is dat alle bizarre dingen in Saints Row IV eigenlijk alleen de eerste keer dat je ze ziet of doet leuk zijn. Het mist subtiliteit, een dubbele bodem.
Hier geen cynisme, sarcasme, absurdisme of andere 'hogere' vormen van humor. Nee, Saints Row IV is gewoon lomp. Als een dikke, vieze Amerikaanse redneck die een harde boer in je gezicht laat.
Daarnaast heeft dit spel serieus last van een identiteitscrisis. Enige vorm van overkoepelende gedachte of stijl is me ontgaan. Moslims, aliens, atoombommen, dubstep, superhelden, de jaren '50: op een gegeven moment ontploft je hoofd van alle randomness. En raak je zelfs een beetje afgestompt.
Er zijn zo veel absurde impulsen, dat na een tijdje zelfs een naakte dwerg met een spraakgebrek geen indruk meer maakt.

Derderangs artiest

Saints Row IV is het best te omschrijven als een bij elkaar geraapte verzameling van geslaagde, minder geslaagde en ronduit slechte ideeën. Een geforceerde mix die nooit echt aanvoelt als een coherent geheel of een spel met doel of context – behalve dan zo over-the-top mogelijk uit de hoek komen.
Begrijp me niet verkeerd: dit is zeker geen slechte game. Vooral de eerste paar uur, als alles nog fris aanvoelt, is Saints Row IV wel degelijk een bijzonder vermakelijke free roamer.
Uiteindelijk komt het neer op deze vraag: wil je nú 60 euro betalen voor een platvloerse, derderangs artiest met het soort moppen dat je ome Wim ook graag verteld of ga je toch liever je centen sparen voor de grandioze theatervoorstelling die GTA V heet? ✪



weetje • weetje

Het customizen van je personage kan weer op de meest groteske manieren. Een graatmagere, kale negerin met enorme borsten en de stem van Nolan North? Sure!

GRAPPIG

Écht grappige games zijn behoorlijk zeldzaam. Eigenlijk laat Saints Row IV onbedoeld zien waarom: het is verdomd lastig om consequent funny uit de hoek te komen. Zeven titels die de plank wel raak sloegen!

- **Grand Theft Auto** – Veel subtieler dan Saints Row, is GTA toch echt de lolligste sandboxer.
- **Portal** – Intelligente humor, rake timing en zelfs zelfspot: Portal is even grappig als briljant.
- **Conker's Bad Fur Day** – Een eekhoorn met een kater. Raap me op.
- **Monkey Island** – De hoofdpersoon heet Guybrush Threepwood. Need I say more?
- **Phoenix Wright** – Vol absurdistische grappen en grollen, vooral dankzij het sterke script.
- **Command & Conquer** – Dude, heb je die tussenfilmpjes wel eens goed bekeken? Hilarisch!
- **Duke Nukem** – Minstens zo plat als Saints Row IV, maar tien keer origineler en funnier.

Tot overmaat van ramp bleken het ook nog eens slechthórende aliens.

SCORE 69

Op z'n best is Saints Row IV een zandbak boordevol grappige feestwinkelartikelen. Op zijn slechtst is dit een salvo losse poepflodders zonder enige vorm of duidelijke richting, en daardoor strontirritant. Hoe langer je speelt, hoe meer het spel naar dat laatste gaat neigen.

GRADDUS



Saints Row IV kent een volwaardige sandbox-lengte. Als je het stijltje digt, ben je hiermee wel zoet tot GTA V.

20 UREN



18

BASICS

BASICS
SANDBOX-GAME
VOLITION INC. / DEEP SILVER
23 AUGUSTUS 2013

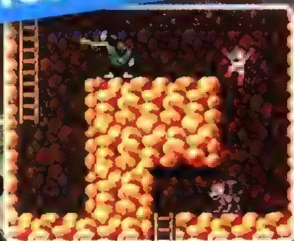
SIDEKICKS

WANT ALLEEN IS MAAR ALLEEN

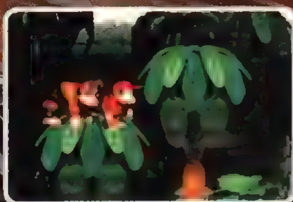
Singleplayer only games staan onder druk. Iedereen moet tegenwoordig online, want spelen met of tegen je vrienden (of scheldende Amerikaanse pubers en blèrende Fransozen) is het mooiste dat er is... toch? Niet als het aan Jan ligt, want die speelt het liefst in z'n eentje. En áls het dan moet, dan neemt hij liever een computergestuurde sidekick op sleeptouw. Dat schept een band, zonder verdere verplichtingen in het echte leven. Hoog tijd dus voor de geschiedenis der sidekicks in videogames.

HULPJES & WAPENBROEDERS DOOR DE JAREN HEEN

VAN MEGA MAN TOT SHADOW FALL



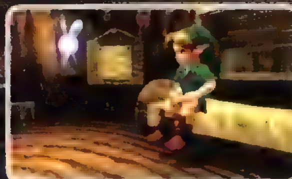
Mega Man 3 (1990)
Rush is de trouwe robothond van Mega Man, die voor hem klaarstaat wanneer het even tegenzit. Extra handig: Rush kan bijna in iedere tool veranderen die je maar wenst, en dat is in de behoorlijk lastige Mega Man games geen overbodige luxe. Wrraf!



Donkey Kong Country (1994)
Diddy Kong is misschien een twijfelgevalletje omdat hij in principe een speelbaar karakter is. Echter, het merendeel van de game zal je als de grote aap Donkey zelf willen beuken, en dan huppelt Diddy trouw achter je aan.



Banjo-Kazooie (1998)
Altijd handig, zo'n knalrode vogel in je rugzak. Onderschat de rol van *Kazooie* echter niet: deze fladderaar kan eieren gooien, vijanden wegmeppen en zelfs beer Banjo optillen en even dragen.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)
Na veertig keer binnen drie minuten de zin 'Hey! Listen!' in je schermpje gezien te hebben (vergezeld van dat irritante geluid), zul je *Navi*, het gidsende feetje uit Zelda, een pijnlijke dood toewensen. Misschien wel de vervelendste sidekick ooit.



Jak & Daxter (2001)
Daxter is een *you-love-him-or-you-hate-him* sidekick. Wat wil je ook: als vriend van Jak valt hij in een vat met Dark Eco en transformeert in een ottsel (half-otter, half-wezel). Hij lult de hele game de oren van je hoofd en maakt aan de lopende band 'grapjes'. Toch mag ik hem wel, die Daxter.



Batman en Robin, The Green Hornet en Kato, Don Quichot en Sancho Panza, Sherlock Holmes en Watson, Han Solo en Chewbacca, Frodo & Sam... literatuur, comics en films zitten vol voorbeelden van memorabele sidekicks die als ondersteunende factor de hoofdrolspeler nog meer laten schitteren.
Een goede sidekick kent zijn plaats maar houdt de held(in) in kwestie tegelijkertijd een spiegel voor. Een goede sidekick vecht zij aan zij met



hem of haar, is bereid zijn leven te geven voor de ware ster van het verhaal, maar is eveneens een verlengde van diezelfde hoofdpersoon. Waar de één ophoudt, begint de ander.

BOTSEN

Voor de duidelijkheid, in deze PUretro heb ik het dus over NIET-speelbare sidekicks, aangestuurd door de computer (een kleine uitzondering daargelaten).





En daar zit ook direct een probleem. Waar jij als speler de held dingen kan laten doen die de game niet per se voorzien had, wordt je compagnon bestuurd door de computer en daardoor slechts een beperkt aantal acties ter beschikking heeft. Die twee werelden botsen nog wel eens, en dat terwijl een goede sidekick zoveel meerwaarde voor het verhaal en de beleving van een game kan brengen.
Wij, als spelers, vragen dan ook nogal wat van ze. Sidekicks moeten in dienst van onze acties staan, ze moeten ons redden wanneer we in problemen komen, maar ze mogen ook weer niet te veel op de voorgrond treden. Ze moeten geloofwaardig, grappig, meelevend en innemend zijn, tegelijker- »

HONDEN & PAARDEN: DE BESTE SIDEKICKS?

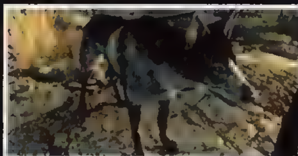
Dieren zijn eigenlijk de beste sidekicks in games. Ze zeiken niet, lopen zelden in de weg en doen precies wat je van ze verwacht. Bovendien zijn ze zo trouw als een... eh... hond. Onderstaande dierlijke sidekicks verdienen met recht een plaatsje op het erepodium. Martin Gaus zou er een traantje bij wegpinken.



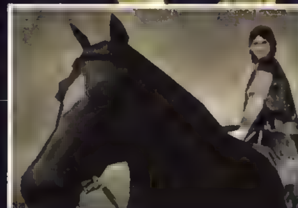
JE HOND IN FABLE 2
Je hond in Fable 2 is meer dan je beste vriend. Hij is letterlijk een afspiegeling van hoe jij je in Albion gedraagt. Ben je een klootzak, een levende Satan, dan zal ook je viervoeter langzaam transformeren in een blaffende, gemene hellehond. Maar speel je af en toe een spelletje met hem, leer je 'm nieuwe trucjes en geef je 'm regelmatig een aai over z'n bol, dan vecht hij voor je, graaft hij schatten op en is hij zelfs bereid zijn leven voor je te geven. Snif.



EPONA
Link z'n trouwe paard zien we voor het eerst in The Legend of Zelda: Ocarina of Time, maar de trouwe viervoeter duikt ook op in latere games. Epona is voornamelijk bedoeld als 'transport' om Link van A naar B te brengen, maar Link kan ook paardrijdend zijn pijl en boog bedienen. In het eindgevecht van Twilight Princess speelt Epona zelfs een beslissende rol.



DOGMEAT
Je herder(?) Dogmeat speelt een rol in alle drie de Fallout games en is een loyale metgezel die je gezelschap houdt, waardevolle dingen voor je spot en voor je vecht.



ARGO
Shadow of The Colossus is een bijzondere game, maar het is tevens een nogal intense, eenzame ervaring. Op de rug van je paard Argo rijd je naar de enorme wezens toe om ze te bevechten. Hij is je enige vriend in de wereld en je gaat echt van 'm houden.



SHADOW UIT DEAD TO RIGHTS
Een keiharde vechtmachine die met één knip van je vingers vijanden in hun ballen bijt of naar hun strot vliegt en hun halsslagader openscheurt. Wat wil je nog meer van een K-9 politiehond?



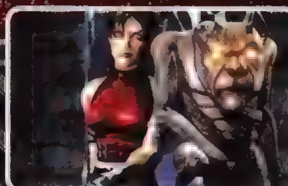
Halo (2001)
Master Chief mag de ster van de serie zijn en uitgegroeid tot het icoon van Xbox, zonder de felblauwe *Cortana* is onze supersoldaat een stuk minder super. De band tussen Master Chief en zijn trouwe, vrouwelijke A.I. bereikt in Halo 4 een emotioneel hoogtepunt.



ICO (2002)
Prinses Yorda is volledig hulpeloos in het sprookjesachtige ICO. Het geeft het gehoornde knaapje Ico een duidelijk doel in het leven: bescherm Yorda tegen schaduwwezens en gids haar langs obstakels.



Ratchet & Clank (2002)
Clank is als dienstbare sidekick inmiddels uitgegroeid tot een van de bekendste platformhelden van de PlayStation. Als provisorisch helikoptertje maar ook als bestuurder van minirobots helpt hij Ratchet waar hij maar kan.



Primal (2003)
In deze action-adventure voor de PS2 ga je op avontuur met stoere chick Jen die hulp krijgt van de levende waterspuwer *Scree*. Ook al speel je meestal met Jen, op gezette tijden switch je naar de *gargoyle* om zo samen puzzels op te lossen.



Half-Life 2 (2004)
In Half-Life 2 staan twee sidekicks de zwijgzame Gordon Freeman bij. Dog is een meesterlijke robot met huisdierlijke trekjes die voor je knokt tijdens penibele situaties. *Alyx Vance* is sexy, slim en innemend tegelijk. Twee keer top dus.

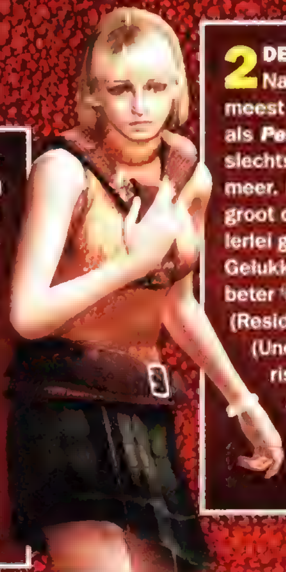
DE VIJF MEEST VOORKOMENDE SIDEKICKS

Na een lang, pseudowetenschappelijk onderzoek ben ik tot de volgende meest voorkomende typen sidekicks gekomen.



1 DE WAPENBROEDER

De meest gebruikelijke sidekick is de wapenbroeder die met jou in hetzelfde schuitje zit. Dat 'schuitje' is meestal de bezetting van Amerika/de wereld door Russen, Koreanen of een lelijk, buitenaards ras.
De wapenbroeder is een ijzervreter die met scherp schiet, je oplapt wanneer je neer gaat en voor de rest niet moeilijk doet als er een huis of stad in de as gelegd moet worden. De man waarmee je zou willen trouwen als je een vrouw was... of zoiets.
Voorbeelden: ***Dominic Santiago*** (Gears of War), ***Captain Price*** (Call of Duty), ***Barney Calhoun*** (Half-Life 1 en 2), ***Leo Delgado*** (Inversion) en ***Sergeant Major Avery Junior Johnson*** (Halo).



2 DE DAME IN NOOD

Na de wapenbroeder zijn dames in nood de meest voorkomende sidekicks, waarbij ik dames als ***Peach*** en ***Zelda*** niet meetel, want die worden slechts ontvoerd en zie je de rest van de game niet meer. Nee, ik bedoel de dames in nood die je een groot deel van het spel moet beschermen tegen allerlei gevaar. Sterven zij, dan is het game over.
Gelukkig staan de dames de laatste jaren een stuk beter 'hun mannetje' zoals chicks als ***Sheva Alomar*** (Resident Evil 5) en ***Elena Fischer*** & ***Chloe Frazer*** (Uncharted) laten zien; maar jankende, hysterische types die werkelijk geen seconde voor zichzelf kunnen denken, zijn helaas meer regel dan uitzondering.
Voorbeelden: ***Ashley Graham*** (Resident Evil 4) en ***Natalya*** (GoldenEye 007).



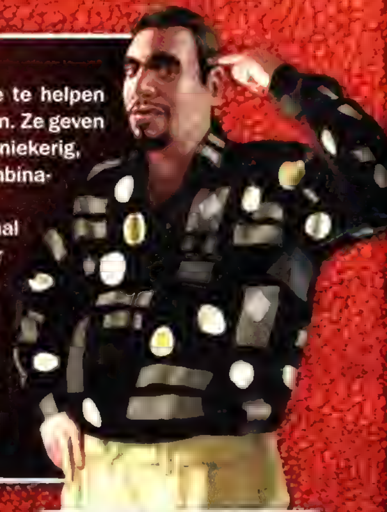
3 DE STEREOTYPE AFRO-AMERIKAAN

Logischerwijs zijn alle rassen vertegenwoordigd in computerspelletjes. Helaas gaat het in het geval van de Afro-Amerikaanse medemensch bijna altijd om stereotype, karikaturale sidekicks.
De keren dat een broeder of zuster een keer een hoofdrol vertolkt, zijn op een hand te tellen, maar als sidekicks zijn ze des te vaker van de partij. Het is daarom zo jammer dat het negen van de tien keer om schreeuwende, *wisecracking*, stereotype personages gaat.
Voorbeelden: ***Sam B*** (Dead Island), ***Sazh*** (Final Fantasy XIII), ***Barett*** (Final Fantasy VII) en ***Cole Train*** (Gears of War).



4 DE (NIET-) KOMISCHE NOOT

Humor in games is en blijft een delicate kwestie, maar lief ogende, voortdurend doortetterende sidekicks zijn bijna altijd vre-se-lijk irritant, vooral als ze constant grappig proberen te doen.
Zo'n sidekick die eigenlijk weinig meer doet dan je vergezellen, je af en toe een hint geeft en vooral heel lollig en/of 'cute' wil zijn, is er bij sommige ontwikkelaars maar niet uit te slaan.
Voorbeelden: ***Slippy*** (Starfox 64), ***Issun*** (Okami) en (voor sommigen) ***Daxter*** (Jak & Daxter).



5 DE KLUNS

Sommige sidekicks proberen je te helpen maar zijn in feite een blok aan je been. Ze geven je kut-opdrachten, doen veel te paniekerig, gaan de hele tijd dood... of een combinatie van die drie!
Stiekem zou je het helemaal niet erg vinden als ze door een zombie gegrepen, door boobytrap-speren doorboord of door vijandelijk vuur doorzeefd zouden worden.
Voorbeelden: ***Barry Wheeler*** (Alan Wake), ***Otis Washington*** (Dead Rising) en ***Roman Bellic*** (GTA IV).



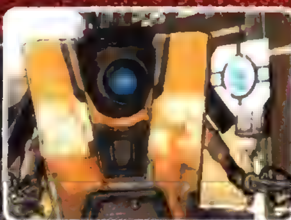
Uncharted: Drake's Fortune (2007)
Een groot deel van het succes van Uncharted kun je op het conto van de aanwezige cast schrijven. Onder andere *Sully* en *Elena* laten zien dat sidekicks wel degelijk persoonlijkheid kunnen uitdragen en het verhaal naar een hoger plan kunnen tillen.



Professor Layton and the Curious Village (2008)
Een goede professor kan niet zonder leerling om zijn kennis aan door te geven. *Luke Triton* – toegegeven, een beetje een lulletje rozenwater – is wat dat betreft de ideale student. Luke kan met dieren communiceren en dat komt regelmatig van pas.



Prince of Persia (2008)
De meest recente PoP game valt op vanwege de cel shading vormgeving maar ook door het feit dat prinses *Elika* de Perzische Prins steevast redt als hij in een ravijn lazert. Bovendien moet je Elika gebruiken in de acrobatische gevechten met monsters.



Borderlands (2009)
Claptrap is de rijdende robot in de scifi shooter-RPG Borderlands. Een enorme (komische) kletsmajoor maar tegelijkertijd erg handig om zaken uit te leggen en travel points tussen locaties te activeren.



Enslaved: Odyssey to the West (2010)
Tripitaka, beter bekend als *Trip*, is de roodharige schoonheid uit Enslaved. Als lenige spierbundel Monkey moet je Trip voortdurend beschermen want als Trip sterft, sterf jij ook. Trip kan de omgeving scannen, hacken en hologrammen plaatsen als afleiding.

tijd moeten ze precies doen wat wij willen, orders klakkeloos opvolgen en ons vooral niet voor de voeten lopen.
Wat wij willen van de sidekick, is wat Wouter wil van zijn stagiairs, Maarten eist van zijn redacteuren en ik al jaren tevergeefs poog af te dwingen bij mijn kinderen. Maar net als in het echte leven is de praktijk soms weerbarstig.
Toch mogen we best tevreden zijn over hoe de sidekick zich tegenwoordig profileert. Vroeger was



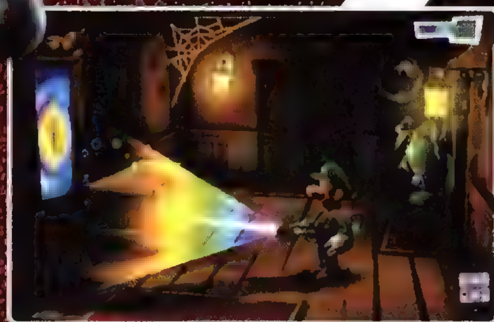


hij/zij niet meer dan een slaafje die zijn baasje van A naar B moest brengen, maar sommige van die 'hulpjes' hebben uiteindelijk, na jaren van trouwe dienst, zelfs hun eigen game kregen. Denk aan Yoshi, Tails, Luigi en vele anderen.

EROTIEK

Als er één genre een grote rol heeft gespeeld bij het ontstaan van sidekicks is het wel de RPG. Sterker, het genre zou niet eens hebben kunnen bestaan zonder reisgenoten die zich bij je gezelschap aansluiten om vervolgens samen met jou duizenden kerkers af te stropen en aan je zijde te knokken.
Waren sidekicks in RPG's aanvankelijk inwisselbare figuren, door de games van BioWare veranderde dat totaal. Met Baldur's Gate en Neverwinter Nights, en later KotOR en Mass Effect, werden reisgenoten opeens bepalende figuren die voor onrust, spanningen, beschouwing en soms zelfs een vleugje erotiek zorgden.

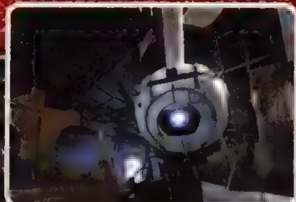




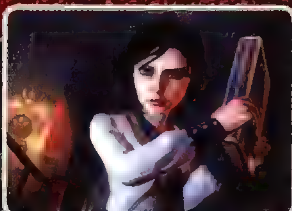
Toch zijn de meest geliefde sidekicks de personages die zich zo profileren dat je bijna niet meer door hebt dat de characters waarmee je op avontuur bent, voorgeprogrammeerde dingen aan het doen zijn. Sidekicks die ons laten lachen en huilen, computergestuurde vrienden die je in je hart sluit en nooit meer los wilt laten... ✖



Majin & The Forsaken Kingdom (2010)
Als dief Tepeu bevrijd je de magische *Majin Teotl* om de mysterieuze darkness in de wereld te bestrijden. De enorme reus bestuur je niet zelf maar je kunt deze lobbige sidekick de opdracht geven vijanden plat te beuken en puzzels op te lossen.



Portal 2 (2011)
Personality Core *Wheatley* is niet alleen een gids voor hoofdrolspeelster Chell in het briljante Portal 2, het is tevens de grappigste sidekick ooit in een computerspel. Alleen daarom al is deze game het spelen waard.



BioShock Infinite (2013)
Elisabeth uit BioShock Infinite is een even fraaie als indrukwekkende sidekick. Ze vormt de spil in het wonderbaarlijke verhaal van Booker DeWitt en komt fantastisch tot leven. Met recht *a girl to die for*.



The Last of Us (2013)
Joel en *Ellie* vormen een bijzonder paar; hun band groeit op een geloofwaardige en indringende manier en je mag zelfs een deel met Ellie spelen. Daarnaast dienen zich andere sidekicks aan die het verhaal en de gameplay absoluut verrijken.



Killzone: Shadow Fall (2013)
Wordt *The Owl*, jouw persoonlijke hightech drone die vijanden op de korrel neemt, terminals hackt, je van een zipline voorziet en een schild voor je optrekt, de ultieme sidekick in het aankomende Killzone?

KILLER IS DEAD



De games van Suda 51 zijn nachtmerrieachtig, vrouwonvriendelijk, over-the-top gewelddadig, extreem gestileerd, psychedelisch en onnavolgbaar. Bij ons is Samuel de enige die dat lijstje als een opsomming van louter positieve punten ziet.



Niet iedereen kan zich helemaal vinden in de paashaastraditie.

Noem één game die je laat vechten tegen demonen in een paleis aan de duistere kant van de maan. Of een spel waarin je strijdt met een schattig meisje uit wiens vagina een grotesk, insectachtig monster groeit.
Alleen Suda 51 maakt zulke games. Alleen hij maakt games waarin je het bloed van je vijanden kunt gebruiken als munitie voor je machinegeweerachtige linkerarm. Bloed dat je kunt laten vullen bij een geile, rondborstige verpleegster met een gigantisch wapen in de vorm van een spuit.
Die linkerarm kun je ook veranderen in andere wapens, zoals een BioShock-achtige boor, maar om die te verdienen moet je eerst lekkere wijven versieren in 'Gigolo Missions'. Je doet dit door ze kadootjes te geven en op de juiste momenten naar hun tieten te kijken.

weetje • weetje
Dode vijanden laten allerlei items achter. Rode rozen vullen je bloedmeter (ammo), blauwe diamanten vullen je levensmeter en gele sterren kun je uitgeven aan upgrades.

Droomsequenties

Ik wou dat ik bovenstaande allemaal zelf had verzonnen, maar ik heb overduidelijk niet zo vaak mescaline gedaan als Suda 51.
Killer is Dead is echter niet enkel een verzameling van gestoorde shit; het is een psychedelische science-fictionreis door het leven van een getalenteerde assassin die overduidelijk kampt met psychologische en emotionele problemen.





En die duim is niet het enige wat omhoog wijst.

Mondo houdt van mooie vrouwen, maar komt dat omdat hij nooit over het verlies van z'n moeder is heengekomen?
De game verkent dit soort concepten op bijna abstracte manieren. Er zijn geniale droomsequenties waarin je bijvoorbeeld tegen vier heksen moet vechten. Esthetisch prachtig en symbolisch interessant, maar ook qua gameplay erg sterk: soms verschuift de camera naar het perspectief van de heksen, zodat je het gevecht vanuit hun ogen ziet. Je moet dan dus "de camera" aanvallen, en daarmee, als kijker zijnde, jezelf. Origineel, krachtig en uiterst vermakelijk.

"Alleen Suda 51 maakt zulke games."

Tegengeluid

Verder is dit spel een redelijk rechttoe-rechtaan hack & slash-titel met zeer lichte shooterelementen.
Verwacht geen Metal Gear Rising-achtige diepgang, maar de vrijheid die het relatief simpele vechtsysteem je biedt is wel erg bevredigend.
Geef Mondo enkele upgrades en binnen de kortste keren vliegt hij zo snel als het geluid van vijand naar vijand, die hij op bijna obscene wijze met z'n katana vernietigt in explosies van bloed. Het speelt heerlijk weg en wordt nooit te moeilijk, maar de gameplay staat heel overduidelijk in dienst van het gefragmenteerde, surreële verhaal en de duistere, perverse sfeer. Wie ooit eerder een Suda 51 game heeft gespeeld, vooral No More Heroes en Shadows of the Damned, weet een beetje wat hij of zij moet verwachten.
Persoonlijk vind ik dit zijn beste game sinds Killer7, maar ik weet ook dat het gros van de gamers hier totaal niet mee uit de voeten zal kunnen. Toch, juist daarom is het belangrijk dat dit soort games worden gemaakt.

weetje • weetje
De soundtrack is ontzettend eclectisch, mede om het schizofrene sfeertje te benadrukken. Verwacht dus van alles: rock, pop, klassiek, dubstep, heavy metal, electro en ga zo maar door.

Killer is Dead is een prachtig en bizar tegengeluid, en Suda 51 bewijst hiermee weer eens dat hij één van de weinige echte auteurs is in de wereld van de videogames.

SCORE 85

Dit is de eerste Suda 51-game sinds Killer7 waarin de man zich weer eens ongeremd heeft laten gaan en dat is te zien. Deze sexy en gewelddadige trip is niet voor iedereen, maar dat is de bedoeling ook. Killer is Dead is pure avant-garde.

SAMUEL



Het verhaal is na 7 of 8 uur voorbij, maar dan zijn er nog de extra missies, en de hoge replaywaarde.

7-8 UREN



BASICS
HACK & SLASH
GRASSHOPPER MANUFACTURE / DEEP SILVER
1 SPELER
30 AUGUSTUS



GRATIS

AVIATION EMPIRE



Hoe gratis de free-to-play game Aviation Empire, een heuse airport tycoon game van KLM, werkelijk is... daar konden we maar op een manier achter komen. Frequent Flyer Jan testte de game in zijn natuurlijke habitat: op 10.000 meter hoogte!

Prijs €0,00



Laatst crashte er een Jumbo 747 uit India in de oceaan. Het toestel kan 524 passagiers vervoeren; er waren 1256 slachtoffers te betreuren...



Die passagierssluizen noemen ze ook wel slurven. Zou dat zijn omdat ze grote vliegtuigen Jumbo's noemen?

"Een goede balans tussen een serious game, een merk-game, een merk-ondersteunende app en een tycoon-spel."

Van tevoren vreesde ik het ergste voor Aviation Empire: pop-ups met banners voor goedkope vluchten, links naar de website van KLM, advertenties voor de Frequent Flyer programma's... maar niets van dit alles. KLM heeft deze gratis game met zorgvuldigheid laten ontwikkelen. Het resultaat is een heuse airport tycoon, die gemaakt zou kunnen zijn door Sid Meiers Firaxis, waarin bovendien op speelse wijze de geschiedenis van de Nederlandse luchtvaart de revue passeert.

Pimp je Fokkers

Het spel begint, net als bij een Civ game, als de KLM nèt is opgericht, dus met een enkel vliegtuigje en een lullig vliegveldje. Het is 1919 en je doel is uit te groeien tot een machtige luchtvaarttycoon. Hoe meer vluchten je maakt, hoe meer Fokkers je tot je beschikking krijgt en op hoe meer vliegvelden (Londen, Parijs, New York) je mag landen met je kisten.

Door te investeren verdien je steeds meer geld, pimp je bestaande luchthavens en je vloot, en kun je betere vliegtuigen en meer vluchten operationeel houden.

Het is echter wel zaak goed overzicht te houden over al je vliegvelden en kisten, want wie je waar inzet is van groot belang. Een enorm passagiersvliegtuig bij een gehucht laten landen is niet echt handig, want dan vlieg je heen en weer met een vrijwel leeg toestel. Ook moet je je klanten tevreden houden en de kosten in de gaten houden. Gelukkig staan adviseurs je met raad en daad ter zijde.

Real-life vliegvelden

Aviation Empire oogt cartoonesk, bijna kiddy, maar gaat behoorlijk diep. Iedere keer als je verder in de tijd komt en de kisten weer moderner worden, krijg je een geschiedenislesje. KLM heeft deze game dan ook heel serieus aangepakt en samen met de Nederlandse ontwerper Little Chicken precies de goede balans weten te vinden tussen een serious game, een merk-ondersteunende app en een tycoon-spel.

Leuke extra: door als passagier in te checken op werkelijk bestaande vluchten (net als bijvoorbeeld bij de app FourSquare) speel je de vliegvelden die je aandoet in de game ook vrij. Dat scheelt een hoop (virtueel) geld dat je ingame weer aan andere zaken kan uitgeven. Je begrijpt; die optie is voor mij gemáákt!

Het enige wat de game niet doet, is Air Miles voor me sparen, maar voor de rest is Aviation Empire een game naar mijn hart...



weetje • weetje

Deze game is gemaakt voor de tablet dus als je hem downloadt, speel 'm dan bij voorkeur daarop. Op de mobiele telefoon wordt het allemaal erg priegelig.

LUCHTVERKEERSLEIDERTJE SPELEN?

Een klein beetje in dezelfde sfeer is de eveneens gratis game *Take Control of the Tower*. De game speelt leentjebuur bij *Flight Control* maar is veel uitgebreider. Zo krijg je te maken met vliegtuigen met te weinig brandstof, noodvluchten van medische aard, landingsbanen die tijdelijk dichtgaan of een combinatie van deze factoren. Voor iPhone, iPad, Facebook en Android. Geinig.



SCORE 80

Ik ben echt onder de indruk van Aviation Empire. Onder het cartooneske uiterlijk gaat een diepe tycoon schuil en je hoeft nooit je knip te trekken omdat je anders vast komt te zitten.

JAN



Hier kun je je tijdens heel wat vluchtjes van en naar Amerika mee vermaken. In de trein of op de bank ook, trouwens.

15+ UREN



BASICS
TYCOON
LITTLE CHICKEN / KLM
1 SPELER
OUT NOW

PIKMIN 3

GOLD AWARD

Het heeft even acht maandjes geduurd, maar met Pikmin is de eerste fenomenale game van Nintendo dan eindelijk op de Wii U gearriveerd. Jurjen had al hoge verwachtingen van de game, maar zelfs die werden ruimschoots overtroffen door wat hij in Pikmin 3 allemaal voorgeschoteld kreeg.

In de eerste Pikmin moest je met de kleine held Olimar je Pikmin-leger aanvoeren. In Pikmin 2 kreeg Olimar gezelschap van Louie, en had je dus opeens twee commandanten onder de knoppen, zodat je je leger kon splitsen om op twee plaatsen tegelijkertijd aan de slag te gaan.

In Pikmin 3 is Olimar opeens spoorloos verdwenen, en krijg je in plaats daarvan drie nieuwe commandanten. Dus kun je nu op drie verschillende plaatsen tegelijk je Pikmin-troepen inzetten.

Het klinkt zo simpel als 1, 2, 3. Een voorspelbare en goedkope manier om een spel te 'vernieuwen'. Wat zou Pikmin 4 in 2019 krijgen? Vier commandanten?

Gelukkig verdwijnen termen als simpel, voorspelbaar en goedkoop terstond uit je hoofd wanneer je aan het meesterwerk Pikmin 3 begint.

Sublieme uitbouw

Ja, het is even slikken dat je niet met Olimar speelt, maar maak je geen zorgen; je zult snel genoeg verknocht raken aan de nieuwe commandanten Brittany (roodharig meisje met bril), Captain (fout snorretje) en Alph (blauw haar en een kop alsof hij zit te schijten).

Je krijgt ze gelukkig ook niet alle drie tegelijk voorgeschoteld. Krankzinnigheid is gegarandeerd wanneer iemand alle opties die uiteindelijk in Pikmin 3 beschikbaar komen in één keer krijgt voorgeschoteld.

In plaats daarvan kent het spel een sublieme opbouw en gestage uitbouw van mogelijkheden, die beide zo'n beetje het hele spel worden doorgezet. Kijk niet raar op als je na tien uur spelen nóg een 'nieuwe' Pikmin-soort ontdekt.

Vruchtensap

De opbouw wordt gerugsteund door een geinig verhaaltje, waarin Brittany, Captain en



Alph met hun Drake-ruimteschip op zoek gaan naar voedsel voor hun hongerende planeet en een afstand van 279.000 lichtjaren afleggen, om uiteindelijk op aarde te crashen.

Zo worden de drie van elkaar gescheiden, wat mooi uitkomt



omdat je op die manier eerst met één commandant in één gebied met één kleur Pikmin kunt leren werken.

Doel is in eerste instantie de vereniging met de andere commandanten, maar vergeet onderweg ook niet om fruit te verzamelen. Elke dag dat je op aarde verblijft, kost je één beker vruchtensap, en natuurlijk moet je ook nog fruit voor je thuisplaneet verzamelen. En je schip repareren. En Pikmin-legers kweken. En omgevingen verkennen. En eindbazen verslaan. En ballen door blokkades duwen.

Na de eerste gestroomlijnde uren breekt het spel open, en zijn er op elk moment wel dertig interessante en nuttige dingen om te doen. Keuzes, keuzes, keuzes.

Nauwkeuriger

Voor wie niet bekend is met het fenomeen Pikmin: je bestuurt in dit realtime-strategiespel een commandant die op de voet wordt gevolgd door maximaal honderd van die wandelende plantjes. Ze zien er schattig uit, maar het zijn eigenlijk kleine nazi's die zonder tegenstribbelen elk moorddadig commando van jou gehoorzamen, zelfs als dit betekent dat ze door vuur moeten lopen of zich dood moeten vechten. Befehl ist Befehl.

Het aansturen van Pikmin gaat in deel drie een stuk nauwkeuriger dan in de voorgangers, wat met name komt door de mogelijkheid met de ZL-knop de cursor op een doelwit vast te zetten. Zo kun je heel gemakkelijk de Pikmin naar (een bepaald deel van) een vijand smijten, of juist het complete leger er met één druk op de B-knop op afsturen.

weetje • weetje

Je kunt de game ook met Pro-controller of de combi Wii-remote & Nunchuk besturen, maar ik adviseer gewoon de GamePad te gebruiken. De analoge besturing is na enige gewenning zeer doeltreffend, en zo heb je altijd het touchscreen in handen voor ondersteunende informatie en acties. Als je echt efficiënt wilt plannen en spelen, is dat touchscreen gewoon een vereiste.



Een voordeel met zo'n gebit: je hoeft nooit te flossen.



Dat dit laatste gepaard gaat met schetterende trompetgeluiden, is slechts één van de drie miljoen fijne details in het spel.

Mooiste spel

Pikmin 3 is zonder meer het mooiste spel dat Nintendo ooit heeft gemaakt. Nooit eerder wandelde je door zulke fraaie tuinen. Je hebt nog nooit zulke mooie appels of kiwi's in een game gezien; het lijkt alsof je de zaadjes uit zo'n aardbei zou kunnen pulken.
En dan de eindbazen, o wauw.

"Het navigeren door de weelderige omgevingen is een feest."

Alsof Nintendo toch nog even wil showen met de technische capaciteit van de Wii U door die beesten van glimmende, halfdoorzichtige of pluizige textures en andere eye candy te voorzien.

weetje • weetje
Pikmin 3 is al sinds 2007 (!) in ontwikkeling.

De muziek is al even wonderlijk. Niet te beschrijven zo mooi. Tuba's, harmonica, geblaas en geprutteI, dan plots een vioolmelodie die je ráákt, dan weer een zwierig stukje jazz. Ondertussen geeft de audio constant kleine clues over wat er gebeurt.
Pikmin van verschillende kleuren maken verschillende geluiden, die ook afhankelijk zijn van hun situatie. Belletjes herinneren subtiel aan het verstrijken van de tijd. Probeer efficiënt te werken, maar haast je niet te veel. Zolang je fruit blijft verzamelen, is er geen grens aan het aantal dagen dat je op deze hemelse aarde mag blijven.

Tweede scherm

Ga gerust uit van veertig ingame-dagen (van elk een kwartiertje) voor je eerste laid-back playthrough. Ga er ook vanuit dat je veel van die dagen meermaals wil spelen om je prestaties te verbeteren.
Er wordt vaak lacherig gedaan over het tweede scherm van de Wii U, doe ik graag aan mee, maar in Pikmin voegt het GamePad-scherm echt wel wat aan de gameplay toe.
Je hebt constant een interactieve plattegrond voor ogen, kunt via het touchscreen het spel pauzeren om door de complete omgeving te scrollen (de 3D-omgeving op tv schuift gewoon mee) en ziet meteen waar Pikmin in rust of gevaar zich bevinden.
Een ronduit sublieme toevoeging is de Go Here!-functie die het mogelijk maakt om één van je commandanten heel gemakkelijk naar een bepaalde locatie op de plattegrond te sturen. Zo liet ik Brittany automatisch naar een groepje achtergebleven gele Pikmin lopen, terwijl ik ondertussen met



Captain en wat rode Pikmin een vuurspuwend monster versloeg, en onderwijl op de plattegrond controleerde of Alph en zijn rots-Pikmin al klaar waren met het slopen van een kristallen muur.

Een feest

Het navigeren door de weelderige omgevingen is een feest, omdat Pikmin niet meer zo snel geneigd zijn achter randjes te blijven haken of naast bruggetjes te lopen. Daarnaast zijn er allerlei leuke en handige verplaatsmogelijkheden, zoals paddenstoelen om mee over gaten te stuiteren, glijbaantjes, wipwap-installaties, waterbronnen die je complete leger naar hogere platformen spuiten en drijvende leliebladeren die als bootjes dienstdoen.
En nou heb ik nog niet eens de mogelijkheid genoemd om de ene commandant door een andere commandant op een hogere rand te laten smijten, of alle kenmerken van de diverse Pikmin-soorten besproken. Ga het zelf maar ontdekken, al wil ik dit nog even zeggen: de vliegende Pikmin gaan je hart stelen.

weetje • weetje
Je kunt de GamePad als camera gebruiken om foto's vanuit Pikmin-perspectief te maken, en die kiekjes vervolgens op Miiverse posten.

In vergelijking met Pikmin 3 blijkt de eerste Pikmin uit 2001 opeens een zeer beperkt en oppervlakkig spel, met hooguit een paar leuke ideeën. Pikmin 3 is de ultieme en hartverwarmend rijke uitwerking van die ideeën, die heel veel meer biedt dan je zou verwachten, maar je nooit in de mogelijkheden laat verdrinken.
Treur niet om het verlies van Olimar, want Pikmin 3 biedt meer dan zijn spellen ooit hebben geboden. En wie weet, duikt dat mannetje tóch nog ergens in Pikmin 3 op.

SCORE 92

Pikmin 3 is groots en meeslepend, kloppend en werkend op elk gebied. Zolang Nintendo nog gamers-games van deze zeldzaam hoge kwaliteit kan leveren, hoeft niemand zich zorgen te maken over de toekomst van het bedrijf.

JURJEN



Story mode en Mission mode (inclusief co-op) bieden samen zeker dertig uur fun, en er is ook nog een coole meerspelerstand met bingokaarten.

30+ UREN



BASICS

REALTIME STRATEGY
NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

DOTA 2

GOLD AWARD

Met 220 uur in de bèta van Dota 2 was het niet de vraag óf Ward de review van deze MOBA zou schrijven, maar wannéér. Nu Valve de game free-to-play aan iedereen beschikbaar heeft gesteld kan onze Limburger dan eindelijk zijn glasheldere oordeel vellen.

Terwijl de moeilijkheidsgraad van games in onze industrie met rasse schreden achteruit holt, klamp ik me, net als de rest van de game-masochisten die een echte uitdaging zoeken, vast aan games als Demon's Souls en Dark Souls. Dota 2 is ook zo'n game. Zo'n moeilijke. En daar houd je van of je haat het. Zelf ben ik er dol op en vind ik een extreem steile leercurve geen probleem. Ik haak juist af als de echte uitdaging in een game op een gegeven moment uitblijft.

Kennis is macht

Dota 2 is een pure free-to-play game. Dat betekent dat alles wat met gameplay te maken heeft, vanaf het begin voor iedereen beschikbaar is. Je hoeft dus geen helden te unlocken. Daardoor is kennis van de game het enige waarmee je jezelf kunt onderscheiden. Het is een gevalletje: fuck de geluksfactor, kennis is macht! Dit is dan ook het grootste probleem voor nieuwe spelers. Je weet geen zak en als je tijdens een potje, waarbij je met vier andere spelers een team vormt en de basis van de tegenstander probeert te vernietigen, moet kiezen uit zo'n honderd helden, begint je hoofd te tollen van de keuzestress.



Dit oogt toch apart.

GUIDE: WARD LEERT JE DE BASICS VAN DOTA 2

Lijkt Dota 2 je leuk, maar ben je bang in het diepe te springen of weet je gewoon niet waar je moet beginnen? Met mijn basic guide voor Dota 2 op PU.nl help ik je snel op weg, zodat je de eerste stapjes met zevenmijlslaarzen kunt zetten.
http://www.pu.nl/dota2guide

En dat is nog niet het ergste. Je hebt namelijk niet alleen moeite met de held waarmee je zelf speelt en die je moet leren kennen, maar je hebt ook geen flauw idee wat je teammaten en je tegenstander allemaal voor kunstjes kunnen. Van echte samenwerking binnen je team, waar alles in Dota 2 om draait, is tijdens je eerste babystapjes dan ook nauwelijks sprake. Dit betekent dat je in het begin zult falen en je team teleur zal stellen. En niet een beetje, maar flink. Dat krijg je natuurlijk ook te horen van je teammaten en dat is niet altijd even subtiel of genuanceerd. JIJ NOOB!

> **"Voor de echte doorzetters bestaat er zoiets als het kantelpunt van het genot."**



Dikke ogres teringhard aanvallen. Nee?

Kantelpunt

De eerst uren Dota 2 zijn niet altijd de leukste, maar voor de echte doorzetters bestaat er zoiets als het kantelpunt van het genot. Het moment dat je immense voldoening voelt, kennis en ervaring voor het eerst samenkomen en je eindelijk denkt te weten waar je mee bezig bent. Dat is een onbetaalbaar gevoel dat je al-

DOTA TV

Een van de beste dingen van Dota 2 is Dota TV. Daarmee kun je in-game naar wedstrijden kijken van je favoriete team en eventueel zelf de camera besturen, een commentator selecteren en zo je favoriete spelers haarfijn bestuderen. Heb je ook nog een vaantje gekocht van je favoriete team voor een paar cent? Dan heb je - net als na een potje dat je zelf speelt - kans dat er een cosmetisch item voor een van je helden dropt. Dat maakt het kijken nog leuker dan het al was!



Deze omineuze toestanden aangaan. Niet?



Die onderste toont angst. Ook niet?

leen krijgt door ergens heel hard voor te werken. Het is iets dat 99% van de games je nooit zal geven en waarom ik zo van deze game geniet.

Vanaf dit kantelpunt begint Dota 2 echt leuk te worden. Wat zeg ik, het wordt een verslaving.

Ontoegankelijk

Heeft Dota 2 dan geen tutorial die je leert hoe je de game moet spelen? Zeker wel. Sinds de launch kun je een paar trainingsmissies afwerken, maar die bereiden je slechts summier voor op wat je te wachten staat. Dota 2, of welke MOBA dan ook, kent veel ongeschreven regels die je alleen op het internet in guides vindt. Of misschien kan ik ze beter basisstrategieën noemen. Deze zijn niet in steen gebeiteld, omdat je, wanneer de situatie erom vraagt, ervan kunt afwijken. Maar die strategieën worden wel algemeen bekend geacht bij spelers. Deze leer je dan ook alleen door de nodige research te doen of, als je pech hebt, dankzij een 'behulpzame' teamgenoot die je de huid vol scheldt.

Dit maakt de game ontoegankelijk voor iedereen die even de moeite neemt om te kijken waarom mensen zo wild zijn van deze MOBA.

Noodzakelijke eenvoud

Mensen die hopen dat Valve voor de massa zal bezwijken en deze strategische teamgame uiteindelijk makkelijker en toegankelijker gaat maken, hebben pech. Valve vaart zijn eigen koers en dat resulteert in een game die sterk op het eerste deel lijkt, prima matchmaking heeft, ontdaan blijft van onnodige poespas of tierelantijntjes en waarin je beter dan in welke game tot nu eSports-wedstrijden kan volgen (zie kader).

Een duidelijk voorbeeld van deze vastbeslotenheid is het bewust ontbreken van de mogelijkheid om als team op te geven als je denkt niet meer te kunnen winnen. Dit kan wel in een MOBA als League of Legends, maar Valve zal dit nooit in Dota 2 stoppen. Ze willen niet dat mensen opgeven maar blijven vechten voor wat ze waard zijn om uiteindelijk vanuit een ogenschijnlijk onmogelijke positie nog terug te komen. Het motto is: Je bent een bikkel of je bent het niet!

Met deze visie scheppen ze een overzichtelijke eenvoud binnen de complexe materie. Het is jou, je team en jullie kennis van de game versus die van je tegenstander. Niets meer, niets minder. ✪



woetje • woetje

Het level dat je hebt in Dota 2 zegt niets over je skill. Iedere keer dat je een level up gaat krijg je gratis en voor niets een cosmetisch item voor een van je helden - dat is alles.





Maar waar zal Dota dan voor staan?

SCORE 90

Dota 2 is een game zonder overbodige poespas. Alleen jouw doorzettingsvermogen en kennis van de game zijn genoeg om een nieuwe, langdurige liefde te ontwikkelen. Is dat voor jou wat te dol, dan is er altijd nog zoiets als FIFA of Call of Duty.

WARD



Lukt het je om de steile leercurve te overwinnen, dan ben je verliefd, en haal je de 200 uur wel. Zo niet, dan haak je sowieso binnen 20 uur af.

200+ UREN



BASICS

MOBA
VALVE CORPORATION
1 - 10 SPELERS
OUT NOW

TALES OF XILLIA

Kleurige anime-shit met scifi- en fantasy-elementen en raar uitziende personages die met geesten kunnen praten. Kortom: Japanse gekkigheid. Geef maar aan Samuel.

REVIEW · PS3

In een niet al te ver verleden was ik op zoek naar wat vers voer voor mijn Nintendo GameCube. Mijn oog viel toen op de Japanse RPG Tales of Symphonia.
Vraag me niet waarom ik 'm kocht, want als gameplay-slet ben ik over het algemeen niet zo'n fan van langdradige rollenspellen. Maar toch ben ik blij dat ik toen die keuze maakte. Ondanks dat het verhaal me weinig kon boeien, speelde ik het spel met veel plezier uit.
Het vechtsysteem - toch wel de kern van de gameplay - was namelijk lekker snel, direct en uiterst interactief. Dat de gevechten realtime en actievol werden gevoerd, was vooral negen jaar geleden nog best innovatief en zeldzaam, en maakte deze RPG precies geschikt voor mij. Daarom kan ik de Mario-RPG's ook waarderen, snap je?
De vecht-gameplay bestaat niet enkel uit aanvallen kiezen uit menuutjes; je moet zelf daadwerkelijk wat doen. En dát vind ik leuk.

> **"Soms heb je gewoon het idee dat je een hack & slash of fighter speelt."**

weetje • weetje
Tales of Xillia lag in Japan al twee jaar geleden in de winkels. Sterker nog, Tales of Xillia 2 is daar ook alweer een tijdje uit; die krijgen wij pas in 2014.

Megawapen

Toen kreeg ik Tales of Xillia opeens op mijn bord. Een aangename verrassing, omdat ik eigenlijk was vergeten dat de Tales-serie best een ding is in de RPG-wereld, maar ook omdat het nog precies de elementen bevat die ik zo tof vond aan Tales of Symphonia.
Ook Tales of Xillia voelt lekker snél. Zowel het rondlopen als het vechten heeft een tempo en een interactiviteit die ik erg vind passen bij dit medium. Bij de meeste RPG's staat de gameplay in dienst van het verhaal, maar bij deze game voelt dat niet zo. Sterker nog, het verhaal kon me deze keer ook weer niet al teveel boeien.
Het is meeslepend en episch hoor - de zoektocht naar een gigantisch megawapen dat de wereld kan vernietigen, is dat immers altijd wel - maar ik bleef spelen voor de gameplay.

Linken

Als je een gevecht aangaat (wat je overigens helemaal zelf kunt beslissen) dan heb je soms gewoon het idee dat je een hack & slash-game of fighter speelt, zo sterk en direct is de actie.
Je hebt volledige controle over je personage, hoe en wanneer je aanvalt met je zwaarden, guns en/of magie. De gevechten voelen daardoor open en opbeurend, niet zo gesloten en benauwend als in de meeste RPG's.
In deze game kun je zelfs je aanvallen linken met die van een ander personage, zodat je eigenlijk twee personages bestuurt en vijanden in de rug kunt aanvallen. Awesome; dat kon zelfs in Symphonia niet.
Nou besef ik me heel goed dat de meeste fans van 't genre dit soort games wél spelen voor de sfeer, de personages en het verhaal, en die zullen een RPG als Ni no Kuni: Wrath of the White Witch dan een stuk beter en mooier vinden en zo. Prima, maar ik houd het bij Tales of Xillia. Speelt gewoon beter!

weetje • weetje
Net als in - bijvoorbeeld - Resident Evil 2, bevat deze game twee hoofdpersonen die het verhaal beide net iets anders meemaken. Voor de complete ervaring moet je de game dus twee keer spelen!







SCORE 81

Het ziet er mooi en sfeervol uit, en het vechtsysteem bestaat uit strakke, intense gameplay-shizzle. Veel meer verlang ik niet van mijn RPG. Deze sleeper hit zou wel eens de laatste grote PS3-exclusieve RPG kunnen zijn!

SAMUEL



Je kunt de game in vijftig uur uitspelen. De doorbijter die alles wil zien mag dat aantal verdubbelen.

50-100 UREN

12

BASICS
RPG
NAMCO TALES STUDIO / NAMCO BANDAI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



AAN HET SPIT

DEZE MAAND
ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT:
Yamauchi & Greenawalt

Komend najaar staat er eindelijk weer een echte clash in het racegenre op het programma, want dan gaan Forza en Gran Turismo head-to-head. JJ sprak onlangs de creators van beide games, respectievelijk *Dan Greenawalt* en *Kazunori Yamauchi*, twee gepassioneerde kerels die strijden om de kroon in de virtuele racewereld. En dan weet je dat er een 'interessant' gesprek volgt.

In een smaakvol designercafé in Londen, vlakbij Piccadilly Circus, trapt JJ enthousiast de sessie af. Yamauchi en Greenawalt kennen elkaar vanzelfsprekend, maar face to face hebben ze zelden gezeten. JJ: "Racefans all over the world zijn nu al excited over de aankomende clash tussen jullie games..." Greenawalt onderbreekt onmiddellijk: "Ho ho, wie zegt dat er een clash komt? Een Gran Turismo die op tijd lanceert, is net zo zeldzaam als Peter Molyneux die zijn game achteraf okay vindt. Wij bij Microsoft zijn altijd op tijd en houden tevens rekening met de wil van de gamer."
Yamauchi: "Ja, dat zagen we bij de presentatie van de Xbox 180. De gamers houden inderdaad van jullie, hahaha. Ik mag voor je hopen dat er, wanneer jullie game uitkomt, meer dan zestien Xbox 180's verkocht zijn. Anders kan er niet eens online geracet worden."

Next-gen

Nog voordat JJ heeft kunnen ingrijpen, reageert Greenawalt als door een wesp gestoken: "Gast, ik maak tenminste iets voor de next-gen. Of had je nog niet gehoord dat er een PlayStation 4 aankomt? Het zou me niks verbazen, want je loopt met je racesim al jaren achter de feiten aan. Maak je überhaupt wel eens een nieuwe game of stouw je bij elke editie alleen maar wat polygonen in de engine en verkoop je hetzelfde schijfje?"
Yamauchi: "Als je net zo goed kunt programmeren als je grappig bent, wordt 't nog wel eens wat met je spelletje. Je weet dat ik voor kwaliteit ga, dat alles perfect moet zijn. En omdat de PS4 nog onontgonnen terrein is, wil ik daar pas iets voor maken als ik de console 110% ken. Ik bepaal dus echt zelf wanneer ik wat doe en niet mijn uitgever, zoals bij jou het geval is..."

Een goede mop

JJ is het gebekvecht zat en grijpt in. Hij vraagt de heren wat hun games bijzonder gaat maken.
Greenawalt: "Ik weet het in ieder geval al van GT6. Zestienduizend verschillende wagens waarmee je oertraag over saaie circuits in saaie races tegen debiele A.I. kan strijden. Alhoewel, besef ik me nu dat 'strijden' bij GT niet echt de juiste woordkeuze is."
Yamauchi: "Heb je je lolbroek aan ofzo? Laatste keer dat ik een Amerikaan zo'n goede mop heb horen vertellen, was vlak voor de Tweede Oorlog toen men zei dat er geen gevaar was voor Pearl Harbour. Maar goed, als we zo gaan beginnen. Ik weet ook precies wat we van jouw nieuwe Forza kunnen verwachten. Exact hetzelfde als bij de vorige delen. Een keurige rip-off van GT, alleen dan met auto's die net zo realistisch zijn als een zwangere paus. Afkijken is moeilijk, Dan. Waarom heb je niet gewoon om een licentie van mijn game gevraagd? Had je niet gekregen, maar dan had ik tenminste wel hard kunnen lachen".

Jatwerk

Krampachtig probeert een wit weggetrokken JJ het gesprek wederom in goede banen te leiden. "Gaan jullie nieuwe opties toevoegen? Innovatieve functies waar de racefans blij van gaan worden?"
Dit keer is Yamauchi de eerste om te reageren. "Ik vind de komst van de Drivatar in Forza 5 erg leuk. Kun je beter worden in het spel zonder dat je hoeft te spelen. Heeft Dan speciaal voor mij gemaakt. Kan ik eindelijk eens Forza spelen zonder me kapot te ergeren aan het vele jatwerk..."
"Hé," reageert Greenawalt fel, "in ieder geval is er bij ons iets nieuws. Bij jullie blijft alles altijd hetzelfde... O wacht, er zitten nu tienduizend extra polygonen in elke auto. Heb je een nog mooier interieur... van waaruit niemand racet. Maar goed, misschien moet racekenner JJ zelf maar eens vertellen wat hij vindt van onze nieuwe games, dan zul je de harde waarheid horen. Dus JJ... JJ? JeeJee..." ✖



KAN DRM TOF ZIJN?



Iets positiefs zeggen over DRM (Digital Rights Management) is de goden verzoeken. Maar toch gaan we het doen. Want meehuilen met de massa is makkelijk, maar soms is het ook goed zaken eens van de andere, misschien op het eerste oog niet zo aantrekkelijke kant te bekijken.

Wat een hetze was er rond de aankondiging van de Xbox One. Microsoft overwoog always-online DRM te implementeren in hun nieuwe console en de beer was los. Ook Ubisoft, Blizzard en EA kregen er van de gamersgemeenschap stevig van langs toen ze hun games (de laatste Driver, Diablo 3 en SimCity) met een dergelijke vorm van DRM wilden uitrusten. Pek en veren! EA, Ubisoft en Microsoft zagen zich zelfs genoodzaakt terug te komen op die beslissing. Het mag dus duidelijk zijn dat DRM volgens gamers van de duivel is. Maar waarom mopperen ze dan niet op services als Steam, Spotify, iOS of Android die DRM al tijden toepassen? En kan DRM misschien ook iets opleveren voor console-gamers?

De publishers durven er even niet meer over te praten. Die spelen massaal chicken op dit moment. En dat is raar, want mits goed uitgewerkt en goed gebracht, valt er echt wel wat voor DRM te zeggen. Check maar:

The price is right

Waar is de gamer het gevoeligst? Inderdaad, in zijn of haar portemonnee. Wil je gamers dus DRM in de maag splitsen, dan moet je games goedkoper maken. En dat kan, want dat hebben iOS en Steam al bewezen. Prijzen van games zijn daar vaak (beduidend) lager dan in de winkels omdat deze 'pakketjes data' aan de account van één gebruiker zijn gebonden. Iedereen die de game wil spelen, moet hem dus opnieuw kopen. Ook brengt online-verkoop minder kosten met zich mee. Er is immers geen sprake van transport of een marge voor de winkelier. Waarom Microsoft dus niet meteen heeft gezegd dat games die je online op Xbox One koopt goedkoper zijn, is ons een raadsel. Ja, de winkels zouden niet blij zijn. Maar hé, Apple en Valve hebben daar ook schijt aan gehad en het heeft ze geen windeieren gelegd.

Try before you buy

Dankzij DRM is het straks eenvoudig voor publishers om je de mogelijkheid te geven om een deel van de game uit te proberen voordat je hem in het geheel koopt. Partijen als Trymedia en Softwrap hebben hier al prima werkende programma's voor geschreven. En wat dacht je van nooit meer naar een nachtopening hoeven of nooit meer wachten tot je game de dag na de launch op je mat valt? Net als bij de DRM-games van Blizzard kun je voortaan direct om 0.01 beginnen met gamen!



De Drivatar in Forza 5 is volgens Turn 10 Studios een voorbeeld van de voordelen die always-online DRM kan bieden.

In de wolken

DRM in combinatie met cloud saving opent een wereld aan mogelijkheden. Zo kun je jouw verzameling games via de Cloud meenemen naar een maat, daar inloggen op je account en gewoon doorspelen.

WAT IS DRM

DRM staat voor Digital Rights Management en is (wat het verhaal op deze pagina's betreft, er zijn ook andere toepassingen) een techniek waarmee een partij die de licentie over een softwareproduct bezit, dat product online zo uitrust dat het maar door één gebruiker gebruikt kan worden. Oftewel, het product wordt echt aan jouw account, of als het heel rigide DRM is, aan één console of PC vastgepind. Het (verworpen) DRM-idee voor de Xbox One was dat de console altijd online moest zijn zodat men kon controleren of de game wel aan het juiste account verbonden was. Doorverkopen was daardoor niet mogelijk. DRM is niet nieuw of exclusief aan Microsoft gebonden. Apple en Valve (Steam) gebruiken het al jaren, evenals veel muziekdiensten. En feitelijk gebruiken Sony, Microsoft en Nintendo ook al jaren DRM voor de games die je op hun respectievelijke systemen downloadt.



Bij de nieuwe SimCity werkte het 'altijd online'-gedeelte bizar slecht, wegens veel te weinig servercapaciteit.





DRM kan volgens JJ veel toevoegen aan games als Titanfall.

Fuck installeren

DRM geeft developers de mogelijkheid om hardcore games niet langer te installeren op de harde schijf, maar gewoon te streamen. EA doet het al met Tiger Woods. Volgende stap is dat je gewoon per uur online gamen kunt afrekenen. Opties te over.

Gameplay rules

Tot slot is daar natuurlijk de gameplay, voor ons gamers het belangrijkste aspect. En daar kan always-online DRM ook de basis leggen voor fikse innovaties. Wederom is het vreemd dat Microsoft hier niks over heeft gemeld, want enig doorvragen bij developers leverde best mooie 'vergezichten' op die gamers zeker zouden inspireren. Veel next-gen games krijgen open werelden waarin voortdurend gebattled wordt. Zie Titanfall. DRM is eigenlijk essentieel voor een echt succes. Als consoles namelijk voortdurend online zijn, kunnen de omgevingen en alles wat er zich afspeelt, uur na uur, dynamisch aangepast worden. En hoe wreed is dat? Steden die echt van uiterlijk veranderen doordat de spelers er online van alles in bouwen of juist slopen. SP en MP zullen steeds meer met elkaar verweven worden en een nieuw soort gameplay opleveren. DRM is daarvoor een must.

Turn 10 Studios kwam al met hun voorbeeld van de Drivatar. Jouw raceskills die 's nachts gewoon voortleven online. Zonder DRM wordt het tricky. Maar laten we een stap verder gaan. Wat als de AI van de opponenten in de SP online steeds wordt aangepast aan je skills. Of als je in matches geconfronteerd wordt met de ghosts van de snelste mannen en vrouwen online. Ja, zou ook kunnen met kleine downloads. Maar het mooie met DRM is, dat je het gewoon niet merkt. Dat het er meteen is.

DRM kan het verhaal of verloop van een game steeds veranderen doordat developers de mogelijkheid krijgen om on-the-fly een nieuwe twist of extra stuk verhaal in een game te stoppen. Kijk naar Valve, dat spontaan, zonder aankondiging, een nieuw einde aan de eerste Portal toevoegde om de komst van het tweede deel te teasen. Het wordt zo ook mogelijk om spellen aan te passen op basis van de keuzes die de meeste spelers maken.

Kijk gewoon eens naar MMO's om te zien wat DRM doet voor je spelervaring. Developers als Blizzard en NCSoft voegen constant nieuwe content en events aan hun werelden toe, waardoor die nooit gaan vervelen. Dan krijg je opeens veel meer waar voor je geld.

WOUTER OVER DRM



Ik denk dat we pas DRM zullen aanvaarden als we jaren, jaren en nog eens jaren achter elkaar een solide internetverbinding hebben gehad. Dus géén uitvallen dankzij exceptioneel grote, langs het huis rijdende trucks, géén landwijde storingen, géén kutsmoesjes van providers en géén internetgat van maanden als je besluit te verhuizen. Net zo lang totdat we het gevoel hebben dat internet geen service meer is, maar een récht! Wanneer dat is? Geef het een decennium!

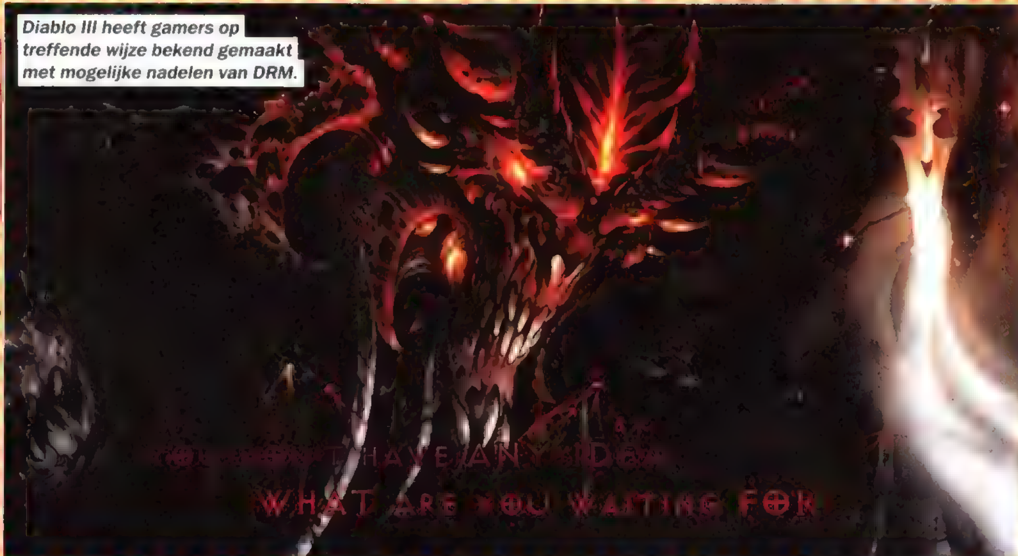
JJ OVER DRM



Call me crazy, maar ik heb geen enkel probleem met altijd online zijn. En ik heb daar maar één reden voor. Ik wil vooruitgang, de nieuwe mogelijkheden die DRM ons gamers kan bieden. Kijk naar wat DRM voor iOS heeft gedaan, of voor Steam. Nieuwe prijsstellingen, een nieuw soort games, een nieuw soort acties. Het is gewoon jammer dat Microsoft DRM niet optioneel brengt, net zoals Sony dat ooit gaat doen. De trendsetters kunnen dan DRM omarmen en de rest volgt snel, want gamen met DRM gaat ooit cooler worden. Dat moet gewoon!



Het doeltreffend kunnen bestrijden van piraterij is voor veel publishers de voornaamste reden om DRM te overwegen.



Diablo III heeft gamers op treffende wijze bekend gemaakt met mogelijke nadelen van DRM.

De toekomst

DRM is de toekomst, daar ontkomen we niet aan. Commercieel is het 't beste verdiensysteem voor de publishers. En dat vinden wij niet erg als de gamers de voordelen van die overstap maar merken. En tot nu toe zijn de voordelen, die er wel zijn, in de consolemarkt door niemand getoond. Hoe dom!

THE WONDERFUL 101



GOLD AWARD

PlatinumGames is Samuel z'n favoriete developer. Eigenlijk hadden we The Wonderful 101 dus door iemand anders moeten laten doen, want journalistieke objectiviteit enzo. Maar we hebben Sam al eens eerder zien huilen en dat willen we niet nog eens.



Elke third party die het aandurft een game voor de Wii U te maken, wordt door Nintendo beloond met een doos kleurtjes. Blijkbaar.

PlatinumGames. Modderfokking PlatinumGames. Alles wat zij aanraken, wordt goud. Dat de verkoopcijfers van hun games wat minder zijn, doet niets af aan de glorie van deze studio. PlatinumGames maakt gewoon de beste games ter wereld. Zoals de beste hack & slash-titel aller tijden (Bayonetta), de coolste shooter ooit (Vanquish) en de gruwelijkste spin-off ever (Metal Gear Rising: Revengeance).



weetje • weetje

Japanners kunnen 'Wonderful' dus echt niet uitspreken. Als je de game op Japans zet, hoor je continu "wanderfru".

Deze gasten zijn de oppersamurai van game development. Ze zijn passievol doch beheerst; hun games wild doch gepolijst. Dit is een studio die het actiegenre geperfectioneerd heeft en naar een hoger niveau tilt… terwijl bijna niemand in het westen dat weet. Ergens is dat misschien ook wel goed.

Wellicht zou deze studio géén games meer maken over halfnaakte heksen en bloeddorstige robotninja's als ze de achterban zouden hebben van een Infinity Ward. Wellicht dat ze dan géén gestoorde, hilarische en isometrische actiegame zouden maken waarin je een groep van honderd minuscule superhelden laat strijden tegen groteske cyber-aliens. Maar dat hebben ze nu wel gedaan en het eindresultaat is, zoals gehoopt, om van op je knieën te vallen in adoratie.

Green Lantern

The Wonderful 101 wordt wel eens 'Pikmin on steroids' genoemd en op het eerste gezicht lijkt dat een accurate samenvatting.

Net als in Pikmin bestuur je een grote groep individuen met als doel het uit de weg ruimen van veel grotere gevaren. Toch draait Pikmin, waarvan onlangs het geweldige derde deel is uitgekomen, veel meer om multitasken en tactisch inzicht.

"Voor een game met zo'n hoge primaire-kleuren-factor is The Wonderful 101 bikkelhard."

In Pikmin kun je de groep verdelen in kleinere gezelschappen en ieder groepje een andere taak laten doen, zoals de ene groep een muur laten afbreken terwijl de andere een gigantisch lieveheersbeestje doodmept. In The Wonderful 101 gebeurt dit niet. Hier bestuur je de honderd helden continu als één geheel, waarbij de leider het zware werk doet. In Nintendo's game is de leider een slavendrijver die z'n manschappen alle narigheid laat uitvoeren. In The Wonderful 101 is de leider stiekem gewoon niemand minder dan de Green Lantern - iemand die bijna alles kan - wiens aanhang enkel de grootte van zijn kracht bepaalt.

In de praktijk heeft deze game dus eigenlijk niets met Pikmin te maken.

Zweepjes

Ondanks het bijna RTS-achtige, isometrische perspectief en de vergelijkingen met Nintendo's tactische franchise, is The Wonderful 101 dus gewoon een onvervalste actiegame.

Door vormen op het touchscreen van je GamePad te tekenen, kun je switchen tussen de beschikbare leiders, en iedere leider heeft een eigen wapen met unieke eigenschappen.

Zo is de gigantische vuist (gniffel) van Wonderful Red geschikt voor het in elkaar ram-



men van grote robots. Maar je kunt met die vuist ook levels aanpassen en tandwielen op hun piek draaien.
Wonderful Blue kan een gigantisch zwaard oproepen, wat in gevechten voor wat meer bereik zorgt. Maar je kunt met het zwaard ook laserstralen terugkaatsen én hem als sleutel gebruiken bij bepaalde puzzels.
Wonderful Green is de sniper van de groep. Zijn gun kan niet alleen schieten maar ook op Luigi's Mansion-achtige wijze projectielen van vijanden opzuigen en terugknallen.
Deze drie helden zul je 't meest gebruiken, maar in de loop van de game kom je meer bruikbare buddies tegen, zoals Wonderful Pink met haar zweep (griffel twee), die zowel de gevechten als de puzzels stukken uitgebreider en leuker maken.



Pudding

Zoals met alle games van Platinum, duurt het even voordat de besturing klikt. In het begin zal de game je waarschijnlijk ontzettend afschrikken, aangezien de vijanden vanaf moment één genadeloos zijn en de massale vernietiging die wordt aangericht continu voor een chaos van jewelste zorgt.
Het eerste uur zul je wellicht de controller in paniek weggooien, denkend dat je het nooit zal snappen, omdat je gewoon overweldigd wordt door de pure afstraffing. Maar blijf doorspelen.
Op een gegeven moment leren je hersens de orde in de chaos te zien, en dan begin je die aliens eindelijk goed op hun sodeflikker te geven. Dan krijg je situaties waarin er op je wordt geschoten door drie tanks, maar je de projectielen goed getimed terugmept door je groep helden te veranderen in een gigantische pudding.
Vervolgens sla je de tanks aan gort met een gigantische rode vuist, waarna je de aanval van een zojuist ingezette gevechtsrobot ontwijkt door te veranderen in een springveer.
Ja, lezers, na een tijdje begin je de situatie te lezen en te begrijpen en dans je rondjes om en door de chaos. En dan krijg je dat gevoel wat PlatinumGames ons altijd zo goed weet te geven: pure trots.

weetje • weetje

Is de game niet chaotisch genoeg? Speel dan met vijf man de multiplayermodus: één op de GamePad, vier op Wiimotes. Het enige wat intenser is dan dat, is een avondje zuipen met Ed.

Killer-app?

Voor een game met zo'n hoge primaire-kleuren-factor is The Wonderful 101 bikkelhard. Je zult vaak doodgaan en de game vervloeken, alvorens je doorhebt wat er van je verwacht wordt.
Het enige echte minpunt is dan ook dat je niet altijd alles goed krijgt uitgelegd en de game vaak handelingen van je verwacht waarvan je geen idee had dat je ze moest uitvoeren.
Vooral tijdens de chaotische gevechten kan dit vaak leiden tot keihard falen, wat soms oneerlijk aanvoelt en frustreert.
Tegelijkertijd hebben dat soort momenten ook tot een paar van de meest bevredigende "Aha!"- en "Fuck yes!"-momenten geleid die ik in lange tijd heb gehad.
Dit is een game waarbij je het ene moment compleet vernietigd wordt door een baas, maar je een uurtje later diezelfde baas met een glimlach op je porem een compleet nieuwe anus scheurt. Want je hebt geleerd. En je bent beter geworden.
In dat opzicht is The Wonderful 101 alles wat we van PlatinumGames verwachten, in een uiterst uniek jasje. Wel is de game ontzettend niche en mist het die directe toegankelijkheid die Nintendo's eigen games wel hebben - dit is zeker niet de killer app die de Wii U nu zo hard nodig heeft.
Wat het wel is? De vetste actiegame sinds Metal Gear Rising. PlatinumGames. Modderfokking PlatinumGames!



Volgens Samuel is de mogelijkheid om te transformeren de kers op de pudding.

weetje • weetje

De game kan op drie moeilijkheidsgraden gespeeld worden: Very Easy, Easy en Normal. Vergis je echter niet: Normal zal je ass kicken. De masochisten onder ons kunnen genieten van nog hogere moeilijkheidsgraden na het uitspelen van de game.


Samuel heeft in het echt ook wel eens een grote rode vuist gehad. Maar daar wil hij verder niet over praten.

SCORE 92

Zo strak, bevredigend en leuk om te spelen, dat ik hem wel een 101 zou willen geven. Maar goed, daarvoor bevat het spel iets te veel trial & error. Verder wel de vetste game voor de Wii U op dit moment! (Samen met Pikmin 3, tenminste.)

SAMUEL



Een goede doorloop duurt een kleine twintig uur. Dan heb je de extra missies, unlockables en hogere moeilijkheidsgraden links laten liggen.

20 UREN

BASICS

CHAOTISCH ACTIESPEL
PLATINUMGAMES / NINTENDO
1 - 5 SPELERS
23 AUGUSTUS

MARCH OF WAR EARLY ACCES

Wat hebben Utrecht, dieselpunk, turn-based strategy, real-time strategy en een ex-PU redacteur met elkaar gemeen? Ze komen allemaal samen in March of War. Jan marcheerde nieuwsgierig het slagveld op...

Altijd leuk, een game van eigen bodem. March of War komt van het Utrechtse ISOTX en is een smeltkroes van verschillende strategiegames. Het heeft op het eerste gezicht het uiterlijk van een RTS, maar speelt turn-based. Er zijn duidelijk invloeden van Command & Conquer: Generals en Advance Wars maar het spel flirt ook met MMO's; het bezetten van gebieden, het behouden van resources, het zit er allemaal in.
Zelf omschrijven de makers het als een 'free-to-play episodic online multiplayer turn-based strategy game'. En als we er nog een omschrijving tegenaan moeten gooien: online Risk met een grote scheut democratie... maar daarover later meer.

Shaka Zulu

March of War kent een 'dieselpunk' vibe en speelt zich af rond een fictief conflict gedurende de jaren '40 om de wereldheerschappij. Zes unieke groepen nemen het tegen elkaar op met een keur aan verschillende troepen en voertuigen. De zes groepen zijn Rusland, European Alliance, de United Republic (Amerika en Canada), het Shogun Empire (China en Japan), de African Warlords en Latin Junta (Zuid-Amerika).
Iedere factie kent plussen en minnen. Zo zijn de Afrikaanse troepen goed op korte afstand, terwijl die van de European Alliance weer beter zijn van ver af. De troepen zijn zeer gevarieerd en worden vaak met een knipoog in beeld gebracht. De politiek incorrecte Zulu's van de African Warlords bekeek ik met een grote grijns, terwijl ze bij de Shogun Empire voortdurend pyromaantje willen spelen.



CROSS-PLAY

In de zomer komt de game ook uit voor tablets en dan wordt de game cross-play! Je kan dan straks via je iPad tegen Mac- en PC-gamers strijden. Desgewenst kun je de game starten op PC, afsluiten en inloggen op je tablet om daar verder te gaan, zolang je maar online bent.
Of dit allemaal rimpelloos gaat werken, is afwachten, maar op papier klinkt het veelbelovend.

Pay to win?

Met speelkaarten kun je verschillende troepen inzetten. Al spelend verdien je onderzoekspunten en geld, en daarmee breid je je legermacht uit. De goedkope infanterie unit kun je als kaart eindeloos inzetten, de inzet van andere, meer gespecialiseerde, troepen hangt af van de hoeveelheid kaarten die je van die unit hebt. Door met je troepen strategisch interessante gebieden te domineren, groeit je macht. Er is wat kritiek gekomen op het feit dat de game te veel 'pay to win' zou zijn, maar daar ben ik het niet helemaal mee eens. In March of War draait alles om 'resources'. Die heb je nodig om units te gebruiken. Je kunt wel met echt geld een dikke tank kopen, maar als je de resources niet hebt, kun je er niks mee. Daarbij is alles gratis vrij te spelen, als je maar bereid bent er genoeg tijd en moeite in te steken.
Je kunt ook betalen om alles te unlocken maar daar gaat


weetje • weetje
Een zevende factie is in de maak. Ik verwacht deze al dit najaar. Nieuw-Zeelandse Maori's wellicht?




Aan die slingersporen te zien, is dit een Russische legerbasis op zaterdagavond...

slechts de diversiteit van je troepen mee omhoog. Bovendien moet je dan flink dokken, een signaal dat de ontwikkelaar dit niet perse aanmoedigt.

Democratie is cool!

'Welke regering is de beste? Die regering die ons leert onszelf te regeren', was getekend Johann Wolfgang von Goethe. Feitelijk is dit in een notendop de basis van een democratie en dat gegeven speelt ook in March of War een grote rol. Het spel is zo ingericht dat je in je eentje of met zijn tweeën tegen de computer strijdt, óf in multiplayer 1 vs 1 of 2 vs. 2 speelt. Tegelijkertijd is iedere speler actief op de server en hebben alle gevechten impact op de voortdurend veranderende wereldkaart.

Per factie is er een factieleider, de Commanding Officer, die wordt gekozen door 'het volk' dat zich bij die factie heeft aangesloten. Daarnaast is er de zogenaamde High Command, bestaande uit tien personen die het uitzonderlijk goed doen in een factie. Deze mensen stemmen gezamenlijk af welke gebieden ze aan willen vallen en de andere spelers zien dan icoontjes op de kaart zodat ze weten dat ze gevechten aan kunnen gaan. Hoe cool is dat?

Er is naast de High Command Chat en een World Chat ook een Faction Chat waarin overleg is met de gehele factie. Overleg is de sleutel tot succes. Daarnaast mogen spelers zelf kiezen wat er in de volgende Episodes qua content komt te zitten.

"De troepen zijn zeer gevarieerd en worden vaak met een knipoog in beeld gebracht."

Middels Vote4War kan de community nieuwe personages, voertuigen en wapens kiezen.... En de meeste stemmen gelden!

Leuk & serieus

Het voelt een beetje gek om een game die voortdurend evolueert een cijfer te geven. Zo is op het moment dat jij dit leest de Early Access alweer voorbij en zitten we midden in 'Soviet Storm', de eerste thematische aflevering.

Dat de game enorm leuk is om te spelen, staat echter buiten kijf. Het team zit er dan ook bovenop als kritiek van de spelers hen bereikt. Zo was er in het begin van het spel nog al wat commentaar op de A.I. van het spel in de PvE, maar dat werd vervolgens in nog geen twee dagen gepatched.

Mede omdat ik zo'n goed gevoel over de game heb, staat er toch een score op deze pagina, en als straks de tabletversies er nog bij komen (zie kader) wordt het helemaal genieten.

EN WIE HEBBEN WE DAAR?

ISOTX heeft zijn eigen PR-Officer en dat is niemand minder dan... onze eigen Jeroen! Of beter gezegd, 'voormalig-onze' Jeroen. Ik stelde hem een paar vraagjes...

PU: Je kon de game-industrie dus toch niet loslaten?

Jeroen: Het bloed kruipt waar het niet gaan kan en dit blijft natuurlijk de leukste industrie om in te werken.

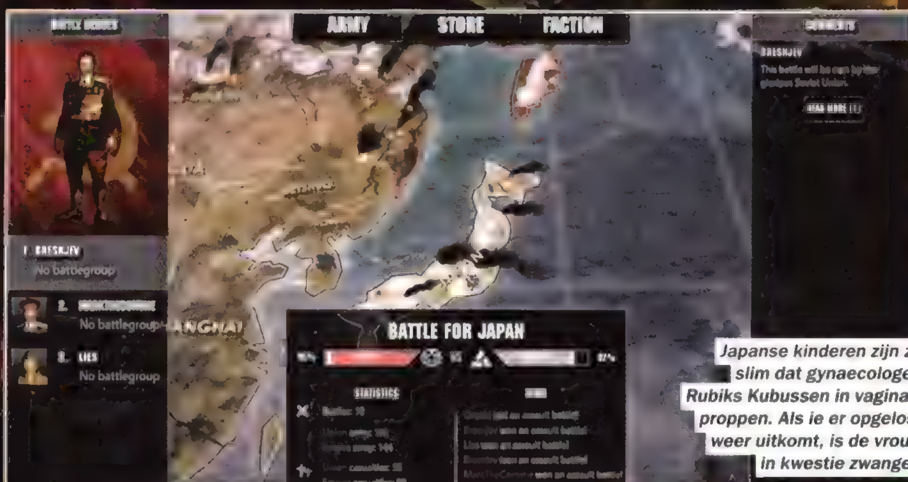
Wat houdt jouw baan in het kort gezegd in?

PR-Officer is de persoon die tussen pers en community en de ontwikkelaar in staat. Alles wat we naar buiten communiceren, verloopt via de PR-Officer. Wanneer er vragen zijn, komen ze bij mij terecht. Ik probeer als het ware development en pers/community te verenigen.

Wat is het leukste onderdeel van je nieuwe job?



PR is iets wat ik al langer interessant vond en ik probeer nu al mijn ervaring als gamejournalist hierin mee te nemen. Het mooie van PR is dat je nog dichter bij het vuur zit. Ik zit hier met het hele ontwikkelteam op een afdeling en zie direct waar ze mee bezig zijn en zie zo de game groeien. Dat is heel speciaal.

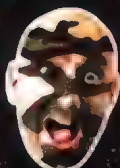


Japanse kinderen zijn zo slim dat gynaecologen Rubiks Kubussen in vagina's proppen. Als ie er opgelost weer uitkomt, is de vrouw in kwestie zwanger.

SCORE **80**

March of War kende nog wat slordigheden bij launch, maar veel is ondertussen gerepareerd. Strategieliefhebbers hebben met dit spel weer een mooi stukje Viva Hollandia in huis en de game wordt iedere maand leuker!

JAN



Met de MMO-opzet van de game en de belofte dat er iedere maand een nieuwe episode komt, ben je hier nog wel effe mee bezig.

40+ UREN

16

BASICS

TURN-BASED STRATEGY
1 - 4 SPELERS
ISOTX
OUT NOW

OOK GESPEELD

GAMES DIE WE NIET COMPLEET KONDEN NEGEREN

'DESPICABLE ME' BELDE:
HET WIL Z'N MINIONS TERUG

Titel: Stealth Inc: A Clone in the Dark
Platform: PlayStation Vita /PlayStation 3 (Crossbuy)
Prijs: € 8,-





Godallemachtig, de Vita is lekker bezig, hé!? Alleen al op gebied van indiegames kregen we de laatste tijd Sound Shapes, Sine Mora, Guacamelee, Limbo, Velocity Ultra, Hotline Miami... Ook Spelunky komt eraan, en nu is Stealth Inc ook al beschikbaar. Echt waar, dit ding is stiekem gewoon een prachtige Steam-handheld.

Maar ja, Stealth Inc (waarvan de originele titel het geweldige Stealth Bastard is) is **een wonderbaarlijke puzzle-platformer**, die net zoveel om stealth draait als om rondspringen. Het is de bedoeling om de vele 'clones' naar het einde van het level te leiden zonder ze op gruwelijke manieren te laten sterven, maar dat is tig keer moeilijker dan het klinkt. Switches overhalen, terminals hacken, schaduwen slim gebruiken, robots ontwijken... Elk level is een verslavende, interactieve puzzel, die deels Super Meat Boy is en deels Escape Plan. Een geweldige mengelmoes aan genres die leuk is om even op te pakken maar waar je jezelf ook een dag in kunt verliezen. Digitale crack, dames en heren.

SCORE:

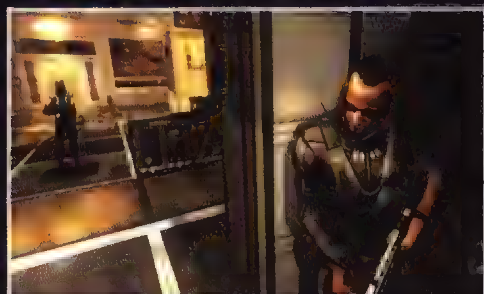


DRAAGBARE AUGMENTATIONS NOG EENS AAN TOE!



Titel: Deus Ex: The Fall
Platform: iPhone, iPod, iPad
Prijs: € 5,99

Bijna alles klopt aan Deus Ex: The Fall. Het goudgele, brons-bruine kleurenpalet waar Deus Ex: Human Revolution je ook al in onderdompelde, de keur aan augmentations waarmee je voormalig SAS-lid Ben Saxon vol mag plempen en de verschillende speelstijlen waardoor deze game sowieso **meerdere playthroughs** rechtvaardigt.



The Fall kent een parallelle verhaallijn en speelt zich dus naast die van HR af. De makers hebben de besturing goed aangepast voor tablets en mobiles, maar je kunt ook uitgebreid je eigen controls aanpassen en customizen. Alles wat Adam kon, kan Ben Saxon ook. Cover pakken, hacken, in- en uitzoomen, gesprekken voeren met personages, verschillende routes nemen en ga zo maar door. De game is **geoptimaliseerd voor het retinascherm** en ziet er dan ook uit om door een ringetje te halen... totdat je de tussenfilmpjes ziet en merkt dat de personages als houten klazen in beeld komen. Maar overall oogt de game bijzonder fraai, om je geaugmenteerde mechanische vingertjes bij af te likken.

Ondanks het feit dat The Fall geen port is van HR, zijn de techniek en engine van die game wel gebruikt, en die engine is inmiddels, eerlijk is eerlijk, wel een tikje verouderd. Een groter punt van kritiek is de combat. De speciale (energieslurpende) moves van Ben zijn cool (wat wil je ook met zo'n achternaam), het wapenarsenaal is prima-de-luxe maar **de A.I. van de vijanden laat te wensen over.** Veelal staan ze ietwat slaperig voor zich uit te staren en komen de baddies pas in actie op het moment dat jij de eerste kogel afvuurt. Ook op geluid, weggesmeten kisten of een raar dansje dat ik uit baldadigheid voor de neus van een guard opvoerde, wordt wispelturig gereageerd.



GOEIE VITA-GAMES, ZE VLIEGEN JE OM DE OREN



Shoot 'em ups vormden in de dagen van Xevious en Gradius een tamelijk casual genre dat door elke gamer wel een beetje gespeeld werd. Tegenwoordig zijn het vooral spelpuristen en hoogbegaafde kogelontwijkers die het leuk vinden het hardcore geworden genre te overleven in obscure, supermoeilijke spellen als Ikaruga en Akai Katana. Gelukkig (voor mijn zenuwen en de sfeer in huis) blijkt Velocity Ultra, ondanks de onheilspellende naam, **een tamelijk casual spelletje**, dat zelfs nog makkelijker is dan de eerder genoemde Xevious en Gradius.

Die charme van Velocity Ultra zit 'm vooral in de mogelijkheid om met je kleine scheepje te boosten en te teleporteren(!), en de intuïtieve, nauwkeurig voelende manier waarop je dit soort besturingsfuncties gebruikt. Al snel dans en warp je sierlijk als een balletdanseres tussen de relatief kleine hoeveelheden kogels door, terwijl je ondertussen spot-on bommen werpt en survivors oppikt. Dat is niet idioot moeilijk, maar **vraagt zeker wel wat van je hersenen en reflexen**, met volop mogelijkheden je kunst te verbeteren en hi-scores en trophies te halen. Al geeft het spel je nooit het idee dat je het alleen voor die prestatiebewijzen doet.

Door de lekkere flow, kleine puzzels en **fijne trance-muziek** neigt Velocity Ultra soms meer naar totaalbelevingsdingen als Rez dan naar de uitputtende behendigheidsinferno's waar het shmup-genre tegenwoordig om bekend staat. Voor spelpuristen kan dat klinken als vloeken in de kerk, maar geef Velocity Ultra een kans, en je zult de charme ervan snel ontdekken.



Titel: Velocity Ultra
Platform: PlayStation Vita
Prijs: € 7,99

OORDEEL:
Perfecte shoot 'em up voor mensen die niet veel (meer) met dat genre hebben.







Daarnaast steken de hitzones van de vijanden niet goed in elkaar. Anders gezegd, een headshot is blijkbaar in The Fall niet altijd een headshot. Dat gezegd hebbende, heb ik als DX-fanboy van A tot Z genoten van deze draagbare versie, die misschien iets te letterlijk zijn grote broer volgt en daarom soms **meer voelt als een dikke add-on** dan als opzichzelfstaande game, maar daar hoor je mij niet over klagen. Bovendien is The Fall het eerste hoofdstuk, aldus de makers. Met wat aanpassingen hier en daar, hoop ik dat er nog vele mogen komen.

SCORE 75

BREINLOOS HAKKEN... VOOR DE 8STE KEER



Titel: Dynasty Warriors 8
Platform: Xbox 360, PlayStation 3
Prijs: € 60,-



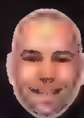
Een jaar of 10 geleden waren de Dynasty Warriors-games goed te pruimen. Het is namelijk best lekker om gedachteloos op knopjes te rammen, waardoor je character zonder problemen 1000 vijanden in de pan hakt. Tegenwoordig is het idee echter vreselijk achterhaald - onbegrijpelijk dat ontwikkelaar Tecmo Koei maar met nieuwe delen blijft komen. **Als je ooit een Dynasty Warriors-game hebt gespeeld, heb je ze allemaal gespeeld.** Sure, Deel 8 is misschien wel de meest uitgebreide Dynasty Warriors ooit, maar het blijft meer van hetzelfde.
Je hebt nu de beschikking over meerdere main characters met elk hun eigen wapens, specialiteit en achtergrondverhaal, maar in de praktijk is de gameplay met elk personage pretty much hetzelfde. Het is **braindead hakken op te domme A.I.** en ondanks dat dit leuk is voor een uurtje, krijg je daarna een heel groot 'been there, done that'-gevoel. Het flinterdunne verhaal pusht je ook niet om verder te spelen. En sjeezus, wat zien die graphics er tenenkrommend slecht uit!

SCORE:



RUB DE SPARTAN

Titel: Halo: Spartan Assault
Platform: Windows 8 PC, Tablet of Phone
Prijs: € 5,99



Och, wat zijn die mini-Grunts, -Elites en -Brutes toch schattig! Het liefst zou je ze aaien, maar dat heeft niet zoveel zin. Wat wel zin heeft, mocht je de telefoon- of tablet-versie van Spartan Assault spelen, is de stukjes linksonder en rechtsonder op je glazen plaat gebruiken als analoge knuppeltjes, en doen alsof je **een two-stick shooter** speelt. Jawel, het is een miniatuur-versie van Halo, waarin je een klein Spartantje – al dan niet een Scorpion Tank, Wraith of Ghost besturend - van bovenaf gadeslaat om hem zo door korte, simpele levels te sturen. Dit zijn er in totaal 25, verdeeld over 5 werelden, en na 4 tot 6 uur is je eerste playthrough wel weer voltooid. Zijn dat dan genietbare uren geweest?



Jazeker! De kenmerkende Halo-atmosfeer hangt met dikke wolken over de levels, compleet met prachtige muziek en dito sound-effects (hoewel je na 146 keer 'Nice shot, dawg!' gehoord te hebben zou willen dat je collegae UNSC Marines een ander compliment konden verzinnen). Het mooiste van de Halo-stilo is echter dat je een groot deel van de wapens waar Master Chief van Halo 1 tot en met Reach mee heeft gpwnd zult tegenkomen, met daarbij **de glorieuze terugkeer van de dubbele SMG!** Elk knalijzer maakt gebruik van ammo en de verschillen ertussen zijn daarom kleiner, maar ze hebben wel elk hun eigen voor- nadelen en feel. Grappig daarbij is dat ze allemaal, of het nou een Brute Shot of een Magnum is, ongeveer even krachtig genoemd mogen worden, een balans die de gemiddelde 'grote' Halo nooit heeft kunnen vinden.

Vind je de wapens die de game je voorschotelt niet genoeg, dan zou je nog zwaarder wapengerei, armor abilities (die ik overigens nauwelijks gebruikt heb) of boosters via microtransacties kunnen aanschaffen, maar **ik zou niet weten waarom je zo graag geld in de versnipperaar zou willen flikkeren.** Nodig heb je deze upgrades namelijk niet, want hoewel de levels naar het einde toe best frustrerend worden, heb je het allemaal binnen een paar keer schelden gehaald.

Jammer is dat het verhaal, verteld via een paar tekstjes en een okay cutscenetje na het voltooien van een wereld, gepresenteerd wordt als de nageboorte van een nagedachte. Bijzonder verwaarloosbaar dus. Maar de grootste reden waarom de draagbare versie van Spartan Assault niet compleet Halo-waardig is, is de besturing. **Sorry dat deze game me verplicht helemaal smerig biologisch te worden,** maar het zit zo: elk levend mens pompt vet uit en zweet uit elke porie in z'n lichaam (brillendragers weten dit beter dan wie dan ook), dus ook uit z'n vingertoppen. En glas? Glas kan niet heel goed opschieten met zweet en vet. Gevolg is dat al na een paar minuten Assaulten de frictie tussen vingers en speelglas verdomd onsoepel wordt, helemaal als je deze game speelt in de vuige moerastemperaturen die Nederland domineerden toen ik aan het reviewen was. En als je dan met plakkerige poten vergeefs probeert de juiste kans op te schieten, vieze sporen achterlatend op je tablet, dan zijn die kleine Sangheilitjes opeens niet zo schattig meer...

SCORE 74

FLITSENDE VECHTERSBAZEN VALLEN IN HERHALING

Titel: Project X Zone
Platform: Nintendo 3DS
Prijs: € 34,99





Project X Zone is een soort, uuuuh, vooruit, Fire Emblem, maar dan met 60 helden uit zowel beroemde als obscure franchises van Namco, Capcom en Sega. Je kunt onder andere spelen met de setjes Jin & Ling (Tekken), Chris & Jill (Resident Evil), KOS-MOS & T-elos (Xenosaga), Akira & Pai (Virtua Fighter) en Ryu & Ken (Street Fighter). Je commandeert die koppels over van roosters voorziene omgevingen uit genoemde series. En eigenlijk houden de overeenkomsten met Fire Emblem daar ook wel weer mee op. **Voor een meeslepend verhaal moet je in elk geval niet bij Project X Zone zijn.**

In plaats van overtuigend te motiveren wat al die 60 helden nou precies in elkaars dimensies hebben te zoeken, wentelt het verhaal zich liever in zijn eigen absurditeit. Misschien maar beter ook. Er zijn aardige terugkerende in-crowd grappen,

TOP-RPG LANDT EINDELIJK IN EUROPA





Titel: Earthbound
Platform: Wii U Virtual Console
Prijs: € 9,99

Earthbound is in de kern een traditionele RPG. Het leuke van Earthbound is de aankleding van die kern. **Geen ridders en tovenaars, maar stadse boefjes.** Geen draken en trollen maar punkers, hippies en gekke oude vrouwtjes als tegenstanders. Geen middeleeuws sprookjesland maar een forse Amerikaanse provincie vol verwijzingen naar westerse popcultuur. Om te genezen verorber je even een hamburger, bijvoorbeeld.

Legal issues met de verwijzingen naar westerse popcultuur (Coca Cola, The A-Team, Star Wars) vormden de reden dat Earthbound sinds de Amerikaanse release in 1995 nooit in Europa is verschenen. Die legal issues zijn blijkbaar opgelost. En gelukkig zonder de verwijzingen eruit te halen, want die vormen nu juist de reden dat het spel zo'n grote fanschare heeft.
Het spel is gemaakt door Japanners die Amerika vrijwel uitsluitend via tv en film kennen, en daardoor **een even liefdevol als bizar beeld van het leven in 'dat verre, fascinerende Westen'** schetsen. De oplettende kijker/luisteraar zal ook vele verwijzingen naar de betere popmuziek ontdekken, zoals de Yellow Submarine (vervoermiddel/Beatles-plaat) en Diamond Dog (vijand/David Bowie-song) in het spel.

Nu ik 17 jaar na mijn eerste keer Earthbound op de Wii U speel, verbaas ik me over de impact die het spel weer op me heeft. De tekenstijl is tijdloos fraai, het tempo vlot genoeg, de hoge moeilijkheidsgraad eigenlijk wel prettig, en ik zit met open mond naar de muziek en geluidseffecten te luisteren: zo mooi, zo perfect op z'n plek, hoe hebben de ontwikkelaars dat in een 16-bits spel allemaal voor elkaar gekregen? **Als één spel het stempel 'tijdloos meesterwerk' verdient, is Earthbound het wel.** Heel fijn dat dit tijdloze meesterwerk nu voor iedereen in Europa beschikbaar is.

SCORE:





zoals de keren dat Frank West (Dead Rising) een pas verschenen vrouwpersoon op de foto zet, en de situaties waarin de helden zich verbazen over het feit dat Arthur (Ghosts 'n Goblins) in zijn onderbroek loopt. Helaas wordt de tijd tussen dit soort geinige momenten overdadig opgevuld met nogal [illegible] die nergens naar toe gaan. Te skippen, gelukkig.

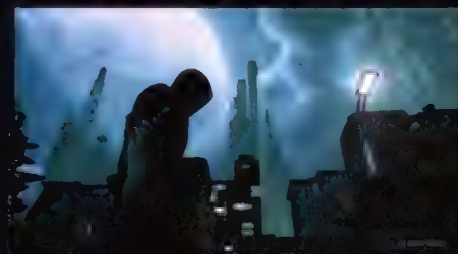
Qua gameplay schuilt het bijzondere van deze tactical RPG in de gevechten. Dat zijn niet de statische menukeuzedingen uit Fire Emblem maar de hectische en flitsende gevechten uit Marvel vs. Capcom. Tenminste: voor het oog. Eenmaal aan het spelen blijk je nauwelijks skills en knoppen nodig te hebben om de furieuze combo's op je passieve vijanden los te laten. Een enkele druk op de A-knop is al genoeg om je twee personages aan het combo en te zetten, en als je vervolgens nog een derde en/of vierde personage toevoegt met de schouderknoppen is de [illegible] compleet. De kunst is zo'n beetje de juiste timing en volgorde van de juggle-moves te vinden, en dat was het dan.



Project X Zone levert heel veel van alles, maar dat heeft weinig zin als de geleverde dingen zo weinig van elkaar verschillen. Het maakt bijvoorbeeld weinig uit of je nu Zero (Mega Man) of Dante (Devil May Cry) op je vijand loslaat, en [illegible] (los van de fanservice).
Daarnaast krijg je weliswaar veertig battles die elk een uur kunnen duren, maar ook die battles blijken inhoudelijk maar weinig te verschillen. Na de fun van de eerste zes of zeven veldslagen, beginnen al die battles, personages, flitsende gevechten en tactische keuzes steeds dunner en herhalender te voelen. En dan wordt het een hele opgave dit spel nog dertig uur vol te houden.

SCORE 65

ZUIGENDE STEALTHGAME: DARK





Vampiers zijn galante wezens van de nacht. DARKs klunzige hoofdpersonage Eric Bane echter bestuurt als een vrachtwagen, kan niet rennen of springen en slurpt uit de nek van tegenstanders alsof hij luidruchtig de laatste druppels uit een pakje Wicky zuigt. Trial-en-error gameplay en een geestdodend verhaal werken ook al niet mee. Wat een drama.
Lees meer: www.pu.nl/DARKreview

RIDE TO HELL: RETRIBUTION EEN BELEDIGING VOOR GAMERS





Ride to Hell: Retribution is een gedrocht (van PU.nl) van een game waarin niks naar behoren werkt. De motors besturen voelt als heftruckrijden, de gevechten kun je blind winnen door op één knop te blijven rammen en bij de vele onnodige seksscènes houdt iedereen de kleren aan. 50 euro voor deze game neerleggen, is 80 euro te veel...
Lees meer: www.pu.nl/RidetoHellReview

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Waar testte Jan de game Aviation Empire?**
A) In het vliegtuig natuurlijk
B) Terwijl hij wachtte op z'n beurt in een bekende Amsterdamse parenclub
C) Jan test z'n games niet, hij leeft ze...

2 **Hoe heet de nieuwe band van Samuel?**
A) The Screwing Dwarves
B) The Cunt Eating Midgets
C) Rival Rapture

3 **Hoezo is JJ ineens vrouwvriendelijk geworden?**
A) The Last of Us schotelt ons eindelijk een geloofwaardig vrouwelijk personage voor
B) Hij is gaan freelancen voor feministisch sportmagazine Fietsen Zonder Zadel
C) Hij hoopt te worden uitgekozen voor onze profcheck met Doutzen Kroes volgende maand

4 **4: Wie gaan volgens Jurjen je hart stelen?**
A) Zwangere bevers
B) Vliegende Pikmin
C) Dove blindegeleidehonden

5 **5: Welk dier is een toffe sidekick?**
A) De hond in Fable 2
B) De lintworm is Dungs & Droppins IV
C) De schaamluis in Netherhair Realms

6 **6: Waaruit bestaat de strenge sollicitatie-procedure bij PU?**
A) Een week lang naakt koffie halen hinkelend op één been
B) Een maand lang elke ochtend het bureau van Ed schoonlikken
C) De WC schoonmaken nadat Wouter is wezen kakken

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?





DAN MAAK JE KANS OP
DE STEELSERIES APEX GAMING KEYBOARD *OFTEWEL...* 'S WERELDS SNELSTE TOETSENBORD OOIT!

Dit ultrastoere toetsenbord heeft een winkelwaarde van **99,99 euro** en voorziet onder andere in vijf afzonderlijke kleurenzones met elk 16,8 miljoen instelbare kleuren, zodat je een uniek kleurenschema kunt maken voor elke macrolaag - verdediging, aanval, foto's van je moeder, enzovoort.

TOP TIEN MANIEREN OM MET GAMEN GELD TE VERDIENEN VOOR DE NEXT-GEN

Natuurlijk ga je een Xbox One of PlayStation 4 kopen. Maar met die krantenwijk of supermarktbaan, schiet het sparen niet echt op. Gelukkig heeft Graddus tien tips om snel geld voor de next-genners bij elkaar te harken... Met gamen!

1 KOOP SPELLEN EN VERKOOP ZE MET WINST

Een even klassieke als beproefde methode. Struin veilingsites, (tweedehands) winkels en gamebeurzen af naar koopjes, en reken vervolgens een veelvoud van het aankoopbedrag. Hoor je die kassa al rinkelen? Kerching!!!



2 PLEMP PLAYTHROUGHS ETC. OP YOUTUBE

Gamers kijken graag online naar playthroughs, reviews, tips en andere ongein omtrent hun favoriete hobby. Maar waarom passief consumeren, wanneer je er zelf een slaatje uit kunt slaan? Begin dus je eigen YouTube-kanaal; advertentie- en subscribe-inkomsten zijn je deel.



3 TROUW MET EEN LELIJKE MAAR RIJKE GAME(ST)ER

Tja, misschien een beetje kansloos, maar nood breekt wet, zullen we maar zeggen. Kijk dus goed rond op PU.nl, zoek een stel desperate kerels (of vrouwen? Hallo?) en ga na of ze een goedgevulde poeplap hebben. Yes, een Xbox One of PS4 als verlovingscadeau!



4 PARTICIPEER IN ESPORTS-TOERNOOIEN

Verlies je altijd van je vrienden in multiplayer? Ga dan snel door naar de volgende tip. Heb je echter wél gametalent, dan is een carrière in eSports een overweging waard. De prijzenpotjes op dit soort toernooien lopen regelmatig in de tonnen!



5 SPEEL ALLEEN NOG MAAR FREE TO PLAYS

In de PU bespreken we bijna elk maand wel een spel waarvoor je precies 0 euro kwijt bent. Er zitten regelmatig toffe titels tussen, dus gedraag je als een echte Hollander en ga voor gratis!



6 WORD PROFESSIONEEL COSPLAYER

Je verkleden als gamecharacter is iets voor weirdos... behalve als je er pecunia voor krijgt! Je zal verbaasd staan wat je op de Gamescom of E3 kunt verdienen met een beetje goede cosplay. Extra tip: ga voor Kratos. Die heeft bijna niks aan, dus kost het je minder kleedgeld!



7 GA ALS EEN CHINEES LEVELEN EN GOLD FARMEN

Die Chinese goldfarmers hebben het zo gek nog niet. Lekker gamen voor geld; da's toch een droom? Een kniesoor die let op het feit dat je uurloon een stuk lager ligt dan bij de plaatselijke Appie.



8 WORD GAMEJOURNALIST

Nee, het edele ambacht der gamejournalist is niet voor iedere baklap weggelegd. Zo kom je bij de PU alleen binnen na een strenge sollicitatieprocedure, die onder andere bestaat uit de WC schoonmaken nadat Wouter is wezen kakken. Maar eenmaal binnen... Oeiala.

9 SLUIT WEDDENSCHAPPEN AF MET NOOBS



Vergelijkbaar met eSports, maar dan makkelijker. Zorg ervoor dat je goed wordt in een competitief spel als FIFA. Kies een van je n00bste vrienden (wel een fanatieke) uit als slachtoffer. Laat hem een paar potjes winnen, en stel vervolgens voor om voor geld te spelen.

10 NEEM EEN ABONNEMENT OP DE PU!

Ben jij zo iemand die de Power Unlimited nog steeds elke maand los in de winkel haalt? Sluit dan nú een abo af, bespaar tientallen euro's of ontvang een gratis game!



PU 238 LIGT OP 20 AUGUSTUS IN DE WINKELS

SMORGASBORD

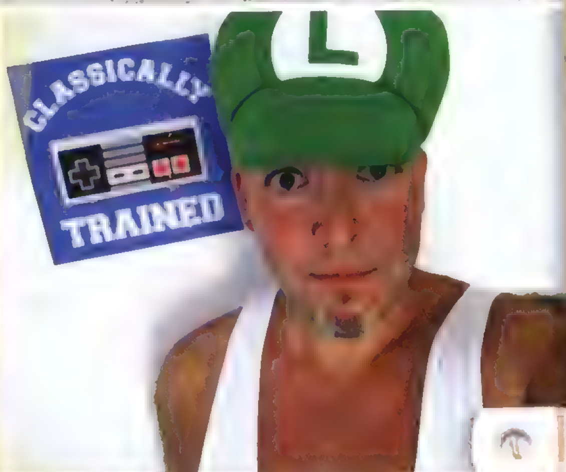
VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAT WOUTER DE GROOTSTE GAME VAN DIT JAAR REVIEWEN.
- GENIET JAN VAN ZIJN GLAASJE VODKA IN WIT-RUSLAND.
- REIST ZO'N BEETJE DE HELE REDACTIE NAAR DE GAMESCOM OM UIT TE ZOEKEN WAT NU ECHT DE BESTE NEXT-GEN WORDT.
- KAN FLORIAN DAN EIN-DE-LIJK EEN OORDEEL OVER RAYMAN LEGENDS VELLEN.
- SLUIPT JAN VAN DE REDACTIE MET HET REVIEW-SCHIJFJE VAN SPLINTER CELL: BLACK LIST.
- ZORGT LOST PLANET 3 HOPELIJK VOOR DE NODIGE VERKOELING.
- GAAT JURJEN OP DE KOP RACEN MET MARIO EN Z'N VRIENDEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

DE KLOS VAN DE MAAND JURJEN

Zo'n beetje elk jaar neemt hij een maandje de eindredactie over, als Ed op vakantie gaat. Wetende dat, hoezeer hij ook zijn best zal doen en hoe grappig hij ook uit de hoek komt, Ed altijd in het volgende nummer zal melden, dat er maar één echt grappige eindredacteur bestaat...





OP MAAT GEMAAKTE GAME VAN DE MAAND

Een diepe tycoon-game. Maar dan met vliegtuigen. En helemaal gratis. Het is alsof het - overigens net als Jan in Amsterdam gevestigde - Little Chicken hun game Aviation Empire niet voor de KLM maar voor onze geldlustige, veelvliegende redacteur heeft gemaakt. En natuurlijk moet zo'n game dan in stijl getest worden: aan boord van een KLM-vliegtuig.

5 TIPS OM DE HITTE ALS GAMER TE DOORSTAAN

Als het de komende weken ook nog een beetje heet wordt, voel je je misschien geroepen om naar een plas of terras te verkassen. Niet doen! Gewoon door blijven gamen, desnoods met hulp van onderstaande vijf tips.

1 Door de warmte zijn er veel minder mensen online. Dé kans om eindelijk eens bovenaan in de ranking te staan.

2 Eindelijk een valide reden om als gamer niet buiten te komen. Mensen zijn eng. Zwetende mensen nog enger.

3 Omdat iedereen op het strand zit, heb je eindelijk online geen lag.

4 Je vriendin of ouders willen zeker niet binnen zitten. Acht uur CoD, WoW of LoL ligt opeens binnen je bereik.

5 Zon is een overrated natuurverschijnsel. Dat bruin is er binnen een week weer af, maar die verloren skills heb je binnen een week niet terug.

5 VOORNEMENS VOOR GAMESCOM

- Ons niet irriteren aan Duitsers. Wat vast moeilijk wordt.
- Kijken of Microsoft tijdens de beurs de prijs van de Xbox One verlaagt en daarmee gewoon ook een PlayStation 4 in de markt zet.
- Ward niet kwijtraken tussen de 537.792 vage League of Legends-klonen die speelbaar zullen zijn.
- Alles over de next-gen consoles eens goed op een rijtje zetten... En ze dan gewoon alle twee gaan kopen.
- Onze vrouwen geruststellen. Duitse boothbabes zijn doorgaans spuuglelijk. En ook het enkele fraaie exemplaar spreekt Duits.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

You Tube

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED



TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

POSEUR & DUBBELGANGER VAN DE MAAND

Toen Jan terugkwam van vakantie, leek het alsof zijn tuin een aanval van Poison Ivy te verduren had gekregen, zo woest waren de planten uitgelopen.
Nou ja, dat is misschien wat overdreven, maar het was duidelijk wel tijd de oprukkende heg een stukje in te snoeien. Waarom Jan ons van die handeling een foto heeft gestuurd is onduidelijk (al past dat wel bij iemand die zo vaak de titel 'Poseur van de Maand' opeist), maar we moesten wel meteen aan Resident Evil denken. Die bril is trouwens niet bedoeld als beschermmiddel tegen rondspattende takken maar als mode-statement, zegt onze poseur.







DE LEEGTE VAN DE MAAND

De maand augustus is doorgaans de vakantiemaand in de PU. En dus vertrokken we onder andere naar Amerika (Maarten), Frankrijk (Jan), Turkije (JJ), Zuid-Limburg (Jurjen), Veendam (Wouter) en de achtertuin (Ed). Wat er dan overblijft op de redactie? Een leegte waarnaast Wouters hoofd nog aardig gevuld overkomt.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Aftellen naar GTA V zoals 99,6% van de gamers. Die 0,4% die niet aftelt, kan niet aftellen.

9% Geen probleem hebben met zweethanden tijdens het gamen, omdat we daar nu eenmaal te cool voor zijn.

7% Lost Planet 3 midden in de hittegolf een punt extra willen geven voor het heerlijk frisse karakter van die game.

11% Er niet in slagen om ons bij GT Academy in de nationale top 10 te rijden. Maar dat lag enkel aan de hitte... en de controller... en de zon in het scherm.

8% Vrezen dat als Microsoft zo doorgaat met alles terugdraaien, de Xbox One en de PlayStation 4 straks identiek zijn. Één voordeel, zijn we wel van dat fanboy-gezeik af...

13% Blij zijn dat Call of Duty: Ghosts toch nog naar de Wii U komt. Met een beetje mazzel zijn we de enigen die het spelen en dus eindelijk nummer 1 in de ranking.

10% De schwalbe-knop zoeken bij Robben en Neymar. FIFA en PES waren toch sims?

12% Zien dat de hitte Florian eindelijk een echte reden geeft om de hele dag een pet te dragen. Zou hij er ook mee slapen?

8% Weten dat als Sony Gran Turismo inderdaad naar het witte doek brengt, deze film op zeker uitgesteld wordt.

10% Aan vrienden en kennissen uitleggen dat het recenseren van een strategisch spel met rode, blauwe en gele spermatozoïden ook serieus werk is. Wat niet eenvoudig is als die wezens Pikmin heten.



FANS VAN DE MAAND

Onze wedstrijd waarin je een ultieme gameroom kon winnen door de '20 Jaar PU'-poster voor je raam te hangen, heeft overal in de Benelux leuke plaatjes opgeleverd. Zeker omdat sommige PU-fans de begrippen 'raam' en 'poster' nogal ruim namen...


Je kunt me met weinig dingen zo blij maken als met een verse UFC-aflevering op mijn iPad. Mijn nieuwe favoriet is Chris Weidman. Een intelligente, rustige kerel met duizelingwekkende worsteltechniek en een ongelooflijke timing bij zijn elleboogstoten. Ik geloof serieus dat hij Anderson Silva kan verslaan.

SPORTKENNER VAN DE MAAND JURJEN

Graddus die de nieuwe Batman gaat spelen, twee Wii U-games die Gold Awards scoren, dit is een wonderlijke PU geworden. En dan wordt Jurjen ook nog eens Sportkenner van de Maand!
We hadden Jurjen nog nooit tijdens een sportwedstrijd horen juichen, maar toch was dat precies wat er gebeurde toen hij zijn favoriet Chris Weidman tijdens een recent UFC-event zag winnen van Anderson Silva. Een nogal onwaarschijnlijke gebeurtenis, die Jurjen toch echt vorig jaar in zijn PU-Kulum al had voorspeld (zie afbeelding). En dan verdien je die titel. Toen we hem vroegen wie voetbalkampioen ging worden en hij 'FC Groningen natuurlijk!' antwoordde, was zijn winning streak (gelukkig) alweer voorbij.

FRAMEDROP


JORDI
PETERS


PROBLEMEN, MASTER BRUCE?
DAT IS EEN UNDERSTATEMENT, ALFRED...


GANGSTERBAAS BLACK MASK LOOFT EEN BELONING VAN $50.000.000 UIT AAN DEGENE DIE VANNACHT BATMAN DOODT.
DE ALLERBESTE HUURLINGEN HEBBEN HET DUS OP ME GEMUNT.
DAT KLINKT NOGAL ZORGELIJK.


ZEG DAT. OM NOG MAAR TE ZWIJGEN OVER DE TALLOZE STRAATBENDES DIE MOMENTEEL GOTHAM TEISTEREN.
BANE
DEADSHOT
DEATHSTROKE


IEMAND MOET DAT TUIG CONFRONTEREN. KAN IK OP JOUW HULP REKENEN, OUDE VRIEND?
ALTIJD EN ONVOORWAARDELIJK, SIR.

